Академия-детям

Лев Рахлис

Николай Шилов

Кит по имени «Н»
Кит по имени «В»
Кит по имени «Ф»

SHOUT
SHARE
IT

Annotation

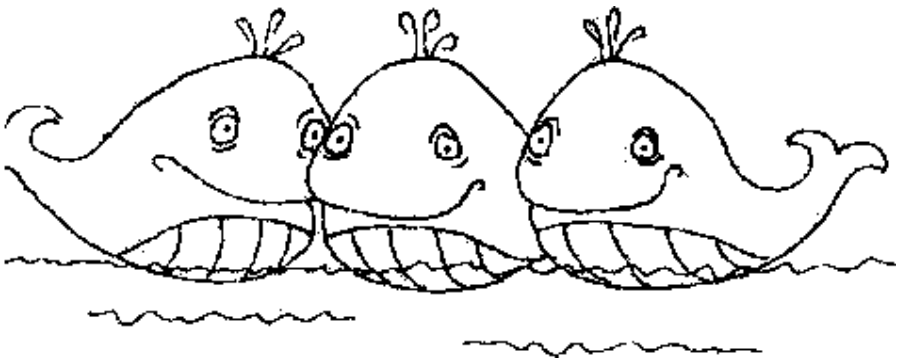
Сериалы «Цветик-семицветик», «Здравствуй бабушкин сундук!», «Школа Винни-Пуха», «Кого аист в клюве принес», «Мир чудес». Материалы рекомендуются воспитателям детских садов и учителям начальных классов, а также студентам театральных факультетов для проведения праздничных мероприятий, игровых и развлекательных программ.

-
-
- Цветик-семицветик
- Занятие 1
- Занятие 2
- Занятие 3 ФИОЛЕТОВОЕ ПУТЕШЕСТВИЕ
- Занятие 4
- Занятие 5
- Занятие 6
- Занятие 7
- Занятие 8
- ЧТО НЕОБХОДИМО ПРИГОТОВИТЬ К ЗАНЯТИЯМ
- Здравствуй, бабушкин сундук
- О ЗИМОВЫХ ЗВЕРЯХ
- БЛЮДО КИСЕЛЮ
- СЕМЬ СИМЕОНОВ
- БОЛТЛИВАЯ СТАРУХА
- ЗОЛОТОЙ ТОПОР
- БЫЧОК СМОЛЯНОЙ БОЧОК
- ПЕЧОНОЧКА
- СКАЗКА ПРО ЗМЕЯ
- ЧТО НЕОБХОДИМО ПРИГОТОВИТЬ К ЗАНЯТИЯМ
- ШКОЛА ВИННИ-ПУХА
- ОТКРЫТИЕ ШКОЛЫ ВИННИ-ПУХА
- Занятие 1
- Занятие 2
- Занятие 3
- Занятие 4
- Занятие 5
- Занятие 6
- Занятие 7
- Занятие 8
- Занятие 9
- Занятие 10 и последнее

- ПЯТЬ ВОПРОСОВ ВИННИПУШАТИКАМ
- КОГО АИСТ В КЛЮВЕ ПРИНЕС
- ПРАЗДНИК ОТКРЫТИЯ ИГРОСКОП-ХОЛЛА ДЛЯ ИМЕНИННИКОВ
- С ДНЕМ РОЖДЕНИЯ, ОВНЫ!
- С ДНЕМ РОЖДЕНИЯ, ТЕЛЬЦЫ!
- С ДНЕМ РОЖДЕНИЯ, БЛИЗНЕЦЫ!
- С ДНЕМ РОЖДЕНИЯ, РАКИ!
- С ДНЕМ РОЖДЕНИЯ, ЛЬВЫ!
- С ДНЕМ РОЖДЕНИЯ, ДЕВЫ!
- С ДНЕМ РОЖДЕНИЯ, ВЕСЫ!
- С ДНЕМ РОЖДЕНИЯ, СКОРПИОН!
- С ДНЕМ РОЖДЕНИЯ, СТРЕЛЬЦЫ!
- С ДНЕМ РОЖДЕНИЯ, КОЗЕРОГИ!
- С ДНЕМ РОЖДЕНИЯ, ВОДОЛЕЙ!
- С ДНЕМ РОЖДЕНИЯ, РЫБЫ!
- ЧТО НЕОБХОДИМО ПРИГОТОВИТЬ К ЗАНЯТИЯМ
- МИР ЧУДЕС
- ПРАЗДНИК ОТКРЫТИЯ КЛУБА «ЗОЛОТОЙ КЛЮЧИК»
- Сериал первый
- Занятие первое
- Занятие второе
- Занятие третье
- Занятие четвертое
- Занятие пятое
- Занятие шестое
- Сериал второй
- ПРАЗДНИК ОТКРЫТИЯ СЕРИАЛА
- Занятие первое
- Занятие второе
- Занятие третье
- Занятие четвертое
- Занятие пятое
- Занятие шестое
- Сериал третий
- ПРАЗДНИК ОТКРЫТИЯ СЕРИАЛА
- Занятие первое
- Занятие второе
- Занятие третье
- Занятие четвертое
- Занятие пятое
- Занятие шестое
- ПРАЗДНИК ЗАКРЫТИЯ КЛУБА
- ЧТО НЕОБХОДИМО ПРИГОТОВИТЬ К ЗАНЯТИЯМ

Лев Рахлис
Николай Шилов

Кит по имени «Н»
Кит по имени «В»
Кит по имени «Ф»



Сценарии развлекательно-познавательных занятий для старших групп детского сада

Челябинск
2005

Институт культуры детства
Челябинской государственной академии культуры и искусств

ББК 74.100.551.1
Р 27

Рахлис Л.Я., Шилов Н.П. Кит по имени «Н». Кит по имени «В». Кит по имени «Ф»: Сборник сценариев развлекательно-познавательных занятий для детей младшего возраста. — Челябинск: ЧГАКИ, 2005. — 2 с.

Сериалы «Цветик-семицветик», «Здравствуй бабушкин сундук!», «Школа Винни-Пуха», «Кого аист в клюве принес», «Мир чудес». Материалы рекомендуются воспитателям детских садов и учителям начальных классов, а также студентам театральных факультетов для проведения праздничных мероприятий, игровых и развлекательных программ.

ISBN 5-94839-023-3

© Челябинская государственная академия культуры и искусств, 2005
© Рахлис Л.Я.,Шилов Н.П., 2005
© Николаева В.О., оформление, 2005

Сценарии — дело серьезное. По одним ставят кинофильмы, по другим делают телепередачи. Разыгрывают их артисты под руководством режиссеров.

Сценарии из этой книжки немножко похожи на своих солидных родственников и немножко непохожи. Как дети на своих пап и мам. Например, в кино всякие трюки и у нас — чудеса, по телевизору полсотни серий и у нас не меньше. А вот попутешествовать целой детсадовской группой, сказки порассказать, да дни рождения попраздновать можно только пролистав эту книжку. Чего мы вам и желаем.

Лев Рахлис из Атланты

Николай ШИЛОВ из Челябинска

Цветик-семицветик

Занятие 1
КРАСНОЕ ПУТЕШЕСТВИЕ

ВОСПИТАТЕЛЬ. Знает ли кто-нибудь из вас про сказку писателя Валентина Катаева «Цветик-Семицветик»?

Наверное, знает. Если ее Вам не читали, то вы, возможно, видели мультфильм. Конечно же, это был не простой цветок, а волшебный. Стоило оторвать лепесток и любое желание исполнялось. А лепестки были разноцветными. У каждого — свой цвет.

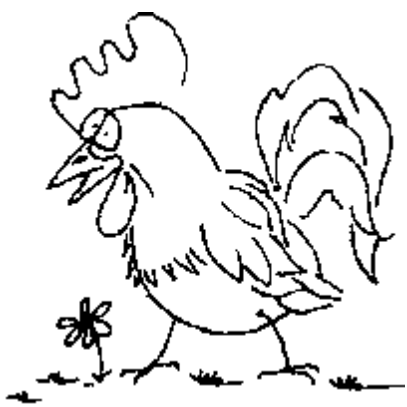
А кто из вас хотел бы иметь такой цветок? О! Все. Ну, что ж, давайте попробуем. Но для этого нам надо отыскать все семь цветов. Ровно, столько, сколько их у радуги. А чтобы отыскать, мы совершим кругоцветное путешествие.

На самолете — высоко.
На пароходе — глубоко.
На поезде — шумно.

Давайте пешком. Потому что самый лучший вид транспорта — топ-топ-тобус. Поставим ноги рядышком и потопали.

Воспитатель «дирижирует», дети имитируют ходьбу.

Топ, топ, топ, топ,
Топ, топ, топ. Стоп!



Навстречу нам загадка!
Гребешок есть, а расчесаться не может.

Дети отвечают.

Совершенно верно, петух!

А какого цвета гребешок у него?

Дети отвечают.

Правильно, красный.

А как поёт петушок?

Дети имитируют.

Хорошо! А когда он поет?

Дети отвечают.

Конечно. Утром. На рассвете. А какого цвета утро?

Дети отвечают.

Да, тоже красное.

А поет он, чтобы красное солнышко не проспало.

Вот мы с вами и повстречались с первым цветом. Самым ярким, самым жарким. А он хитрый-прехитрый. Все в прятки норовит играть. Прятки так прятки. Сыграем? Итак, прятки на грядке. Вы закрываете ладошками глаза, а я называю то, что растет в саду и огороде. Если это красного цвета — вы открываете ладошки и отвечаете: тук-тук.

Воспитатель перечисляет названия овощей и фруктов разных цветов. Вот как это может выглядеть.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Помидор.

ДЕТИ *(отрывая ладошки от глаз).* Тук-тук.

И вновь закрывают глаза ладошками.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Яблоко.

ДЕТИ. Тук-тук.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Земляника.

ДЕТИ. Тук-тук.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Огурец.

ДЕТИ *(по инерции).* Тук-тук.

ВОСПИТАТЕЛЬ. А разве огурец красный?

Продолжаем игру, будьте внимательней.

Затем воспитатель может предложить следующие названия: Вишенка. Свекла. Горох. Редиска. Слива. Дыня. Тыква. Малина. Крыжовник. Груша. Клубника и т. д.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Ну, вот мы с вами и отыскали красный цвет. Оказывается он живет везде: и в саду и в огороде, и в лесу и в поле, среди цветов и грибов, да и у нас в детском садике. А еще он живет в сказках. У одной девочки прямо на голове. Помните, как её зовут? Правильно, Красная Шапочка. Хотите поиграть в Красную Шапочку? Давайте. Нам надо две команды.

Девочки — Красные Шапочки.

Мальчики — Серые Волки.

Команды должны быть равными по количеству участников,

поэтому кто-то из мальчиков может оказаться Красной Шапочкой, а из девочек — Серым Волком. Девочкам можно раздать красные шапочки, а мальчикам — маски Волка. Команды становятся с одной стороны комнаты. На противоположной приспособлены две веревочки с колокольчиками. Веревочки можно привязать к спинке стула.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Вы помните, что Красная Шапочка и Серый Волк стараются опередить друг друга и быстрее попасть в бабушкину избушку. Вот и вам надо как можно быстрее добраться до избушки. Но в нашем сказочном лесу — болото. И чтобы не провалиться в него, придется прыгать с кочки на кочку. Да не просто прыгать, — а двумя ногами одновременно.

Воспитатель расставляет зигзагообразно «кочки» — разноцветные кружки из мягкого картона, по 6-8 кружков для каждой команды.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Того,«кто сорвется с кочки, начинает путь сначала. А если добежит, должен дернуть вот за эту веревочку — у Красных Шапочек, а вот за эту — у Серых Волков. Зазвенит звонок. Это сигнал для следующего участника. Так пробегает вся команда. Кто быстрее перебежит, тот и победитель.

Следует игра. Воспитатель открывает шкатулку.

ВОСПИТАТЕЛЬ. А теперь давайте посмотрим, что у бабушки приготовлено для победителя. *(Достает лепестки красного цвета)*. Красный лепесток. Да не один, а много. И конвертики. Хватит и мальчикам, и девочкам, воем. Аккуратно возьмите конверт и вложите в него свой лепесток. *(Воспитатель раздает конверты и лепестки. Дети складывают лепестки в конверты. Конверты заранее подписаны)*.

Вот мы о вами и отыскали первый цвет для нашего цветика-семицветика.

Лепесточек, лепесток
Север, запад, юг, восток.
Семицветик-семицвет.
Вот и найден красный цвет.

А теперь все вместе повторяем нашу волшебную считалочку.

Дети вместе с воспитателем повторяют.

Вот и все. А в следующий раз мы с вами продолжим наше кругоцветное путешествие.

Воспитатель собирает конверты до следующего занятия.

Занятие 2
СИНЕЕ ПУТЕШЕСТВИЕ

(На столике конверты с красными лепестками).

ВОСПИТАТЕЛЬ. Мы продолжаем наше кругоцветное путешествие.

Лепесточек, лепесток.
Север, запад, юг, восток.
Можно ехать, можно плыть,
Можно ножками ходить.

Ногами мы ходили. Давайте поплывем. Чтобы отчалить, пароход должен загудеть. Вот так: у-у-у.

А ну-ка все вместе. *(Ребята изображают гудок).*

А теперь посмотрим в окно. Что такое?

Синий платок, красный колобок. *(Дети отвечают).*

Конечно. Небо и солнышко. Значит, погода хорошая. Можно отправляться. Но вдруг...

Взволновался океан.
Возмутился капитан:
«Что за странный, дикий случай?
Нет ни облачка, ни тучи.
Непонятно, что такое —
Мой барометр спокоен,
Штиль показывает полный,

Так откуда ж эти волны?»

Тут на дно спустились сразу
Два веселых водолаза.
И со дна звучит:
«Алло!
Вот что здесь произошло':
Рыбы делают
Зарядку.
Видим Кильку
И Зубатку.
Две Селедки
Три Тунца
Приседают
Без конца.
Вот Дельфины.
Выгнув спины,
Мостик делают
Дельфины.
В быстром беге
Кот морской
Соревнуется
С Треской...
...Вот, расставив плавники,
Бодро скачут
Окуньки.
И мелькает
Быстрой тенью
Со скакалкой
Натотения.
Поднял гирю
Кит-силач.
Рыба-меч
Кидает мяч.

Мы считаем: все в порядке.
Просто рыбы — на зарядке...»
Капитан сказал: «Понятно.
Поднимайтесь-ка обратно.
Эти кильки и тунцы,
Прямо скажем, молодцы!»
Капитан покинул рубку,
Раскурил спокойно трубку,
И добавил капитан:

«Ежедневная гимнастика
Из любого головастика
Быстро сделает кита».
(Г. Сапгир)

Давайте и мы сыграем в Кита, Морских рыбок и, знаете в кого, водолазов. Кто у нас будет китом?

Воспитатель выбирает на роль Кита подвижного мальчика.

ВОСПИТАТЕЛЬ. А Водолазами? Пусть у нас их будет три. *Выбираются Водолазы.*

ВОСПИТАТЕЛЬ. Все остальные — Морские рыбки. Водолазы должны переловить всех Рыбок. Пойманной Рыбка считается тогда, когда Водолаз прикоснется к ней рукой. Пойманная Рыбка замирает на месте. Но ее может выручить Кит, если тоже дотронется до нее. И Рыбка снова становится свободной. А Кита Водолазам разрешается ловить после того, как будут пойманы все Рыбки. Итак, Рыбки плавают вот так. *(Воспитатель показывает движение для Рыбок).* Водолазы гоняются за ними и ловят их, а Кит спасает пойманных Рыбок.

Внимание! Начали. *Игру можно оживить реквизитом. Водолазам дать ласты, а Киту — купальную шапочку и ласты. Следует игра.*

ВОСПИТАТЕЛЬ. Поплавали, поныряли. Пора на палубу. Морское путешествие продолжается.

Синее небо,
Синее море.
Птица-синица
В синем просторе.
Синий кораблик
По морю плывет,
В синих тельняшках
Матросов везет.

И вдруг...

Выходит на палубу капитан и говорит: «Свистать всех наверх». (*Воспитатель свистит в свисток).* Матросы, слушай мою команду. В шеренгу по одному становись. Равняйсь! Смирно! Налево! По кругу шагом марш!

(Воспитатель возглавляет колонну и образует круг) На месте стой! Раз-два! *(Становясь в центре круга).* А теперь все повернулись лицом ко мне. Еще одна игра: «То ли море, то ли

небо».

Я говорю «воробей» и бросаю кому-то мячик, поймавший отвечает «небо», ведь воробей летает в небе, и возвращает мне мяч; я говорю «селедка» и бросаю мяч другому, тот отвечает «море», потому что селедка действительно в море, и отдает мяч мне. А если я скажу «жираф», то мячик возвращается без ответа, ведь жираф не летает и не плавает. Всем понятно? Тогда начинаем.

Воспитатель бросает мяч кому-то из детей.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Ворона!

ИГРОК. Небо. *(Возвращает мяч).*

ВОСПИТАТЕЛЬ. Орел. *(Бросает мяч).*

ИГРОК. Небо. *(Возвращает мяч).*

Можно использовать следующие слова: Козел. Акула. Кит. Слон. Осьминог. Сорока. Сороконожка. Скворец. Тунец. Морж. Лось. Лосось. Олень. Тюлень и т. д.

ВОСПИТАТЕЛЬ. А теперь капитан достает свисток, громко свистит. *(Воспитатель свистит в свисток).* Всем по местам!

Дети рассаживаются на скамейки.

ВОСПИТАТЕЛЬ. А в руке у капитана шкатулка. Как вы думаете, что в ней?

ДЕТИ. Лепесток! *(Если дети забыли о предыдущей игре, воспитатель помогает).*

ВОСПИТАТЕЛЬ. А какого цвета?

ДЕТИ. Синего!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Конечно. Ведь все наше путешествие сегодня было синего цвета. *(Открывая шкатулку и раздавая лепестки детям).*

А теперь повторим нашу считалочку:

Лепесточек, лепесток,
Север, запад, юг, восток,
Семицветик, семицвет,
Вот и найден синий цвет.

Давайте положим в конверты и второй лепесток для нашего цветика-семицветика. Вот и все. До следующего раза.

Занятие 3 ФИОЛЕТОВОЕ ПУТЕШЕСТВИЕ

На столике конверты с лепестками 2-х предыдущих путешествий.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Наше кругоцветное путешествие продолжается.

Лепесточек, лепесток,
Север, запад, юг, восток,
Можно ехать, можно плыть,
Можно ножками ходить.

Звучат вступительные аккорды песенки о лиловом человеке.

Что это?

МУЗЫКАЛЬНЫЙ РАБОТНИК *(поет на любую подходящую мелодию).*

Был ярко-красный человек
Веселым и здоровым

В комнате появляется девочка в красном платьице и красной шапочке.

Но встретил
Темно-синего —

Рядом с девочкой появляется мальчик в синей одежде.

И сразу
Стал лиловым...

Мальчик и девочка танцуют.

ВОСПИТАТЕЛЬ *(надевая головной убор или шарфик лилового цвета).*

...Не веришь
Этой сказке?
Смешай на блюдце

Краски.

Вот стеклышки двух цветов. Красного и синего. *(«Красная девочка» и «Синий мальчик» раздают детям по стеклышку. Она — красные, он — синие. У каждого ребенка по 2 стеклышка).* Все получили?

ДЕТИ. Все!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Сложите стеклышки к посмотрите друг на друга. Какие вы стали? Правильно, лиловыми. Или фиолетовыми.

Все дома и все предметы
Фиолетового цвета.
И трава и листья с веток
Фиолетового цвета.
Даже дворник тетя Света
Фиолетового цвета.
(Р. Сеф)

Так вот, наше путешествие сегодня в страну, где все перемешано. Цвета, предметы, слова, звуки. А называется эта страна — СМЕШАНДИЯ. А попасть в нее очень просто. Надо научиться смешивать. Одно с другим. Попробуем. Возьмите в каждую руку по стеклышку. Когда я буду говорить: «Красное стеклышко», — смотрите в красное, когда я буду говорить: «Синее стеклышко», — смотрите в синее.

Внимание! Красное стеклышко!

Дети смотрят в красное стеклышко. Если кто-то ошибается, воспитатель поправляет.

А теперь синее стеклышко. *(Игра повторяется).* Правильно.

Молодцы. Но это только начало. А сейчас я вам буду рассказывать одну веселую историю. В ней будут встречаться цветные предметы. Красные и синие. Если вы смотрите в красное стеклышко, а я называю синий предмет, вы все хором топаете ногами. Вот так *(показывает)*. А если вы смотрите в синее стеклышко, а я называю красный предмет, то вы снова топаете. Потому что предмет становится фиолетового цвета. Понятно? Я начинаю. Смотрим в синее стекло и слушаем очень внимательно.

Дело было летом. Стоял жаркий, солнечный денек. Подошел к ларечку солдат в пилотке. А на пилотке **звезда** сверкает. *(Дети топают. Если они зазевались, воспитатель напоминает им о правилах игры)*. Подошел солдатик и пьет **томатный сок**. *(Дети топают)*. Вдруг откуда ни возьмись Дед Мороз. В яркой-преяркой **шубе**. *(Дети топают)*. В теплых валенках и с большим мешком. Подошел к солдатику и спрашивает: «Вы случайно не холодильник?» Удивился солдат, но ответил: «Никак нет. Холодильник — это железный ящик. А я не железный, и не ящик». Вздохнул Дед Мороз и дальше пошел.

А теперь смотрим в красное стеклышко.

Вдруг видит Дед Мороз, **почтовый ящик** висит. *(Дети топают)*. Топаете правильно. Ведь мы смотрим в красное стеклышко, а почтовый ящик синий.

Подходит Дед Мороз к ящику, снял рукавицу и трижды постучал: тук-тук-тук: «пустите меня в холодильник». А тут матросик в **тельняшке** и с письмом в руке. *(Дети, вспомнив условия игры, топают ногами)*. Подошел матросик и говорит: «Дедуля, ясное **море** *(дети топают),* разве это холодильник? У холодильника — дверца, а у этого — дырка». Опустил письмо в **ящик** (*дети топают)* и был таков.

А теперь взяли опять стеклышко синего цвета.

Вдруг видит Дед Мороз, люди бегут и кричат: «**Пожар**! **Пожар**!». *(Дети топают)*. Открылись дверцы, выскочили люди в касках, схватили лестницы и убежали. Обрадовался дед Мороз: «Холодильник приехал!» Меняем стеклышко. Взяли красное. *(Дети меняют стеклышко)*. Обрадовался Дед Мороз, а шофер ему и говорит: «Какой же это холодильник, если **мигалка** вверху мигает? *(Дети топают, ведь мигалка синего цвета)*. Тебе, дедка рефрижератор нужен. Холодильник на колесах. Он и цвета не такого». «А какого?» — спросил Дед Мороз. «Взгляни на **небо**, и узнаешь», — ответил шофер. *(Дети топают)*. И не успел Дед Мороз взглянуть, как рефрижератор подкатил. Огромный, **небесного цвета**. *(Дети топают)*. Подхватил он старичка и повез на Северный полюс. До Нового года. Вот и сказке — конец, а кто топал — молодец.

ВОСПИТАТЕЛЬ. А теперь давайте разделимся на две команды. Синюю и красную. *(Команды возглавляют девочка в Красном платье и мальчик в Синем костюме).* Чтобы начать игру, каждой команде надо отгадать по загадке.

Кто по улице идет,
Тот зовется пе-ше-...

Воспитатель дирижирует, и дети добавляют: «ход».

Кто в автобусе катается,
Пассажиром называется.
Ну а как зовется тот,
Кто автобус долго ждет?
Он еще не пассажир,
Но уже не пешеход.,.
(Т. Собакин)

Дети с помощью воспитателя находят следующие ответы: ПЕШЕЖИР и ПАССАХОД

А вот загадка для синей команды:

Я думал? Ног не унесу.
Есть и у храбрости границы!
Сегодня встретилась в лесу
Мне помесь гуся и синицы.

С *помощью воспитателя дети дают ответ: ГУСЕНИЦА.*

Это загадки-шутки. Потому что таких слов, как «пассаход» и «пешежир» в русском языке нет. Но есть другие, действительно смешанные слова, например: самолет. Сам летит. Вездеход — везде ходит. Сейчас каждая команда пойдет вот по этим дорожкам с картинками. Постройтесь в две колонны перед дорожками. *(Из разных концов комнаты протягиваются две ленты-дорожки, которые сходятся в одной точке. На каждой из лент по 6-8 картонных кружков, на них — рисунки или аппликации. Это знакомые предметы. Их три на каждом кружке. Два обозначаются односложным словом и третье двухсложным. Перечень предметов приводится).*

Начинает первый участник синей команды *(указывая на 1 кружок синей дорожки).* Среди этих трех предметов один предмет

обозначается смешанным словом. Если он его угадывает, то это препятствие *(указывая на 1 кружок синей дорожки)* убирается с дороги. А тот, кто угадал, переходит в хвост команды.

И таким же образом играет красная команда.

Если команда ошиблась, препятствие не убирается, а угадывает уже следующий игрок.

Перечень предметов-препятствий на дорожках

Красная дорожка

1. ***Паровоз,*** *кровать, солнце*

2. ***Самовар,*** *облако, яблоко*

3. ***Фотоаппарат,*** *коляска, сапоги*

4. ***Медведь*** *(мед ведает), заяц, лиса*

5. Тетрадь, книга, ***авторучка***

6. ***Пулемет,*** *пушка, танк*

Синяя дорожка

1. Сани, ***самокат,*** *вагон*

2. ***Луноход,*** *трактор, ракета*

3. ***Мясорубка,*** *тарелка, ножницы*

4. Сорока, ***воробей,*** *кисточка*

5. ***Водопад,*** *река, мельница*

6. ***Водолаз,*** *доктор, кузнец*

Воспитатель по очереди предлагает разным командам отыскать смешанные слова. В точке, где сходятся обе дорожки — на финише — столик со шкатулкой.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Внимание! Первыми пришли к финишу СИНИЕ! *Это могут быть и красные.*

ВОСПИТАТЕЛЬ *(обращаясь по имени к мальчику в синем костюме)*. Саша, возьми в руки шкатулку. Открой ее. Что в ней? Лепесток. В чудесной стране Смешандии две дороги, синяя и красная, обязательно приведут к фиолетовому цвету. Раздай лепестки всем ребятам. *(Саша раздает лепестка)*.

Лепесточек, лепесток,
Север, запад, юг, восток.
Лучше нет у семицвета
Фиолетового цвета.

А теперь все вместе. *(Дети повторяют считал очку)*.

Спрячем наш фиолетовый лепесток в конверт. Их уже у нас с вами три. А надо отыскать — семь. Поэтому впереди у нас новое путешествие, но оно будет в следующий раз.

Занятие 4
ЖЕЛТОЕ ПУТЕШЕСТВИЕ

ВОСПИТАТЕЛЬ. Красное путешествие у нас было, синее и фиолетовое тоже. А сегодня мы отправляемся за желтым лепестком.

Лепесточек, лепесток.
Север, запад, юг, восток.
Можно ехать, можно плыть,
Можно ножками ходить.

Желтое путешествие самое загадочное. Вот и давайте отгадывать загадки:

Около кола — золотая голова.

Что это? *(Следуют ответы)*. Правильно. Это тыква. А кто видел тыкву? *(Ответы)*. Какого она цвета? *(Ответы)*. Конечно, желтая.

Еще загадка.

Кругла, а не месяц,
Желта, а не масло.
С хвостом, а не мышь.

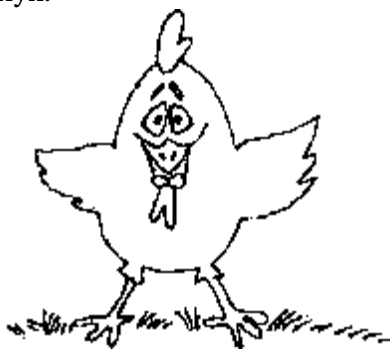
(Следуют ответы).
Сказку про репку все знаете? *(Ответы)*.
Так вот — это репка.
Еще загадка.

Над бабушкиной избушкой
Висит хлеба горбушка,
Собака лает, а достать не может.

(Ответы)
Конечно. Это луна.
Еще загадка.

Вертится Антошка на одной ножке.
Где солнце стоит, туда и глядит.

(Ответы).
Да, это подсолнух.



Еще загадка.

Был белый дом,
Чудесный дом.
И что-то застучало в нем.
И он разбился, и оттуда
Живое выбежало чудо, —
Такое теплое, такое
Пушистое и золотое.
(К. Чуковский)

(Ответы).
Верно, цыпленок.
И последняя загадка.

Пушистая метелочка
За курочкой охотится.

(Ответы).
Это лиса.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Тыква, репа, луна, подсолнух, цыпленок, лиса — что у них общего? Как по вашему? *(Следуют ответы).* Конечно, цвет! Путешествие наше желтое, поэтому и все отгадки желтые, как цыплята.

А теперь в путь. Лису возьмем с собой?

ДЕТИ. Возьмем!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Цыпленка возьмем?

ДЕТИ. Возьмем!

ВОСПИТАТЕЛЬ. А еще давайте возьмем подсолнух. А тыкву, репу да луну до следующего раза отставим. Кто хочет быть цыпленком? Все?! Тогда придется выбирать. *(Воспитатель считает).*

Давайте считаться,
Давайте делиться.
Ты — цыпленок,
Ты — лисица,
Ты — подсолнух круглолицый.

(На детей надеваются элементы костюма, шапочка, маска, хвост и т. д.). Ну вот, компания в сборе. Можно отправляться. А на пути — река. И мостика нет. Зато есть лодка. А в лодке — лодочник. *(Кто-то из ребят изображает лодочника).*

Как же нам быть с лисой, цыпленком, да подсолнухом? Ведь в лодку можно взять только одного пассажира. С кого мы начнем? (Дети предлагают). Сначала надо переправить лису, цыпленка и подсолнух. Но как? Кого первым?

ДЕТИ. Лису!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Тогда цыпленок подсолнух выклюет.

ДЕТИ. Подсолнух.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Но лиса цыпленка съест.

ДЕТИ. Цыпленка.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Хорошо! Попробуем?

Цыпленок и лодочник, став друг к другу лицом и взявшись за руки, изображают греблю и двигаются по комнате, как бы переплывая реку.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Давайте поможем лодочнику. Повторяйте за мной.

Раз греби, два греби,
Вот и берег — выходи.

Считалку можно повторить несколько раз, пока лодочник с цыпленком не доберется до берега.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Цыпленок остается на том берегу, а лодочник возвращается обратно. Кого мы теперь отправим к цыпленку на тот берег?

ДЕТИ. Подсолнух.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Хорошо. Отправляем подсолнух. Подсолнух,

подсолнух, садись в лодку.

Раз греби, два греби.
Вот и берег — выходи.

Игра повторяется вновь.

ВОСПИТАТЕЛЬ. А теперь внимание! Если лодочник оставит подсолнух с цыпленком, а сам за лисой отправится, цыпленок семечки съест. Что же делать? *(Дети отвечают. Если они не находят правильного ответа, воспитатель подсказывает).* Лодочник должен забрать с собой в обратную дорогу цыпленка.

Цыпленок, цыпленок, поехали обратно.

Ребята, поможем им.

Раз греби, два греби,
Вот и берег — выходи.

Игра повторяется.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Вот и вернулся цыпленок. А дальше что? *(Дети отвечают).* Правильно! Надо увезти лисицу. Ведь она не съест подсолнух. Лисичка-сестричка, садись в лодку. *(Вновь та же игра).*

Раз греби, два греби.
Вот и берег — выходи.

Лодочник «увозит» лисичку и возвращается.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Вот и все. Остался один пассажир. Цыпленок-цыпленок, садись в лодку. А мы давайте сами поплывем. Умеете плавать? *(Дети отвечают).* Тогда делаем вот так *(показывает движения пловца)* и вперед. Да не забываем про нашу считалочку. Начали.

Дети плывут и повторяют.

Раз греби, два греби.
Вот и берег — выходи.

ВОСПИТАТЕЛЬ. После такого купания и поиграть можно. Ведь лису с цыпленком мы не зря с собой взяли. Потому что игра наша так и называется «Цыпленок и лиса».

Данная игра строится по аналогии со старинной русской игрой «Кошки-мышки».

ВОСПИТАТЕЛЬ. Все ребята становятся в круг и берут друг друга за руки. Цыпленок остается в середине круга, а лисица расхаживает возле круга и глядит на цыпленка. Мы все с вами — друзья цыпленка. Мы должны оберегать его, не подпускать к нему лису. Чтобы рыжая не прорвалась в круг, крепче держитесь за руки. Если лисица захочет проскочить низом, нужно быстро присесть и не пропускать ее. А если она вздумает перескочить через круг, быстро поднимаемся. Как только лисице удается попасть в круг, надо быстро поднять руки и помочь цыпленку выскочить за круг. А лису не выпускать. Всем понятно? (*Дети отвечают*). Тогда начинаем.

Воспитатель образует круг, цыпленок в центре, лиса — за кругом. Звучит веселая музыка, начинается игра.

ВОСПИТАТЕЛЬ *(после окончания игры)*. А теперь быстро-быстро сядем каждый на свое место и проговорим тихо-тихо нашу цветную считал очку.

Лепесточек, лепесток,
Север, запад, юг, восток.
Семицветик, семицвет,
Вот и найден желтый цвет.

Его, действительно, было сегодня много. Нам только осталось открыть шкатулку и достать лепесток. *(Пробует открыть шкатулку)*. Странно! Не открывается. А-а-а... Понятно. Ведь сегодня самое загадочное путешествие. Значит, снова загадка.

Вырос в поле дом,
Полон дом зерном,
Стены позолочены,
Окна заколочены.
Ходит дом ходуном
На столбе золотом.

Дети отвечают.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Я вам помогу. Это хлебный колосок. А вот и шкатулочка открылась. Возьмите каждый по лепестку и положите в свои конвертики. А завтра — еще одно цветное путешествие.

Занятие 5
ГОЛУБОЕ ПУТЕШЕСТВИЕ

ВОСПИТАТЕЛЬ. Сегодня мы снова с вами продолжим кругоцветное путешествие.

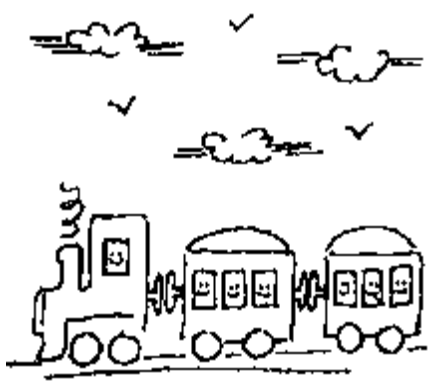
Лепесточек, лепесток,
Север, запад, юг, восток,
Можно ехать, можно плыть,
Можно ножками ходить.

А на чем с вами ездим? На трамвае. На велосипеде. На машине. На поезде. На поезде и поедем.

Чики-чаки, чоки-чух,
Едет в поезде петух,
Едет в поезде петух,
Чики-чаки, чоки-чух.
Если хочешь прокатиться,
Нужно чокать научиться.

Научимся? *(Дети повторяют считалку).* А так как путешествие сегодня у нас голубое, мы с вами будем голубыми вагончиками. Давайте сделаем поезд. Впереди паровоз, а вагончики за ним. А чтобы веселее было ехать, вспомним песенку «Голубой вагон».

Звучат вступительные аккорды песни В. Шаинского и Э. Успенского «Голубой вагон». Дети изображают поезд и, двигаясь по комнате, поют.



Голубой вагон бежит, качается,
Скорый поезд набирает ход,
Ну зачем же этот день кончается.
Лучше б он тянулся целый год.
Скатертью, скатертью
Дальний путь стелется.
И упирается прямо в горизонт.
Каждому, каждому
В лучшее верится,
Катится, катится
Голубой вагон.

ВОСПИТАТЕЛЬ. И куда мы поедем? На голубую станцию. А как она называется, подскажет загадка.

Теремок на ножках
С голубым окошком,
Кнопка нажимается,
Окошко зажигается.

Что это? Правильно, телевизор. А где телевизор — там и мультики. Вот мы и отгадали. Станция называется Мультяшкино. Тогда поехали.

Чики-чаки, чоки-чух
Едет в поезде петух,
Едет в поезде петух
Чики-чаки, чоки-чух.

Стоп. Отправиться-то отправились, а мама не знает. Надо бы письмо отправить. Как? Да очень просто. В древности, когда не было ни машин, ни самолетов, люди отправляли письма по небу. С голубями. И эта почта называлась «голубиной почтой». Вот мы и сыграем сейчас в голубиную почту. Давайте разделимся на две команды.

(Воспитатель делит ребят на две группы).

А каждой команде нужно разделиться на две части. И разойтись по разным сторонам комнаты.

Дети становятся следующим образом:

• • • • • — *1 команда*

о о о о о — *2 команда*

Вы все голуби и голубки. А вот письма нашим мамам. *(Показывает листок, на котором аппликацией изображен голубой вагон)*. Они сразу поймут, на чем мы уехали. Я кладу их в конверты и вручаю каждой команде. По моему сигналу 1-й голубь и той и другой команды быстро летит к своим друзьям и отдает конверт 1-му «голубю» на противоположной стороне. И так, пока половинки команд не поменяются местами. Последний голубь отдает письмо мне. Кто быстрее это сделает, тот и победит. А сейчас, внимание! Голуби, летите.

Следует игра.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Хорошие у нас голуби. Быстро летают. Мамы не будут волноваться. Значит можно спокойно продолжить наше голубое путешествие. Где у нас паровоз? Вот он. Где вагоны? По местам! Поехали. *(Звучит музыка, ребята двигаются и поют 2 куплет песни «Голубой вагон»)*. Стоп! Станция «Мультяшкино» — выходи.

Кнопка нажимается,
Окошко зажигается.

А вот и мультфильм. Усаживайтесь поудобнее. Слушайте и смотрите. *(Показывает рисунок)*.

Ехал Ваня на коне,
Вел собачку на ремне. *(Показывает 2-й рисунок)*.
А старушка в это время
Мыла кактус на окне.

Нет, кажется в мультике по-другому. *(Опять рисунок)*.

Ехал Ваня на коне,
Вел собачку на ремне. *(Снова рисунок)*.
Ну, а кактус в это время
Мыл старушку на окне.

Смешная игра получается. Все перепутано. Попробуем распутать. *(Рисунок)*.

Ехал кактус на окне,
Вел старушку... *(Дети добавляют)* на ремне.

(Рисунок)
А собачка в это время
Мыла Ваню... *(Дети)* на коне.

Опять не так. Попробуем еще раз.
(Рисунки)

Ехал Ваня на ремне,
Вел собачку на окне.
А старушка в это время
Мыла кактус на коне...
(Э. Успенский)

Ну, совсем запутались. Выключаем телевизор. Давайте лучше быстро-быстро встанем в круг и внимательно-превнимательно посмотрим друг другу в глаза. У кого они голубые? *(Дети называют имена голубоглазых)*. Вот они сегодня и откроют шкатулку, где хранятся голубые лепестки. Откроют и раздадут их всем. *(«Голубоглазые» открывают шкатулку, которую заранее подготовил воспитатель и разносят голубые лепестки)*. Вот ваши конверты. Но прежде чем положить лепестки, надо вспомнить нашу цветную считалку.

Лепесточек, лепесток,
Север, запад, юг, восток,
Семицветик, семицвет,
Голубой нашелся цвет.

Давайте посчитаем, сколько у нас лепестков. Красный — раз. *(Дирижирует детям)*. Синий...
ДЕТИ. Два.
ВОСПИТАТЕЛЬ. Фиолетовый...
ДЕТИ. Три.
ВОСПИТАТЕЛЬ. Желтый.
ДЕТИ. Четыре.
ВОСПИТАТЕЛЬ. Голубой.
Дети. Пять.
ВОСПИТАТЕЛЬ.

Раз, два, три, четыре, пять
Два осталось отыскать.

Но это уже будут новые путешествия.

Занятие 6
ОРАНЖЕВОЕ ПУТЕШЕСТВИЕ

ВОСПИТАТЕЛЬ. Кто отгадает загадку? Слушаем внимательно.

Сидит девица в темнице — коса на улице.

Следуют ответы.

Конечно, это морковка. А вы любите морковку? *(Ответ детей).*

Я тоже очень люблю. Во-первых, она сладкая. А во-вторых, похрумкать можно, у кого зубы есть. Я вам сейчас каждому дам по кусочку морковки. Вы ее грызите и слушайте. *(Раздает с подноса кусочки морковки).* А кто еще, кроме нас с вами, любит морковь? *(Ответ детей).* Правильно, заяц. Вы никогда не слышали такое выражение: «Держи хвост морковкой»? Что это значит? Это значит: не унывать и не падать духом. Вот и сегодня все наше оранжевое путешествие — а оно у нас будет оранжевым — мы постараемся держать хвост морковкой. Вспомним про наш семицветик:

Лепесточек, лепесток,
Север, запад, юг, восток,
Можно ехать, можно плыть,
Можно ножками ходить.

А отправимся мы сегодня в гости к одному чудаку. А как зовут его, отгадайте.

В руке — метла,
На голове — ведро,
Глаза — угольки,
А нос — морковкой.

Ответы детей.

Конечно же, это — Снеговик. Живет он в снежном-пресснежном лесу, на холодной-прехолодной поляне. На чем туда можно добраться? Машина не проедет, самолет не сядет. Вот так задача. Опять загадка? Ну что ж, загадка так загадка.

Лесом наперегонки
Пробежали две доски,
Оставляя на бегу
Две дорожки на снегу.

Что это? *(Ответы детей)*. Правильно, лыжи. Встали на лыжи. Оттолкнулись палками и поехали — вот так. *(Воспитатель имитирует ход лыжника. Дети повторяют)*.

Едут лыжи, едут лыжи.
Лес дремучий ближе, ближе.
Вот поляна, вот сугроб.
Стоп!

Сядем на пенечек, отдохнем чуточек. А чтобы не замерзнуть, поиграем. Игра наша оранжевая. *(Воспитатель надевает на голову оранжевый колпак)*. И называется «Мои оранжевый колпак». Сначала послушайте.

Колпак ты мой оранжевый,
Оранжевый колпак,
А если не оранжевый,
То это не колпак.

Повторяем все вместе. *(Считалка повторяется)*. А теперь заменим слово «колпак» вот таким жестом. *(Воспитатель показывает жест)*. Теперь считалку надо читать вот так.

(Жест)... ты мой оранжевый,
Оранжевый ... *(жест)*,
А если не оранжевый,
То это не ... *(жест)*.

Повторяем все вместе. А сейчас мы заменим жестом еще одно слово «мой». *(Показывает жест)*. Будьте внимательны. Читаем еще раз, заменяя слова жестами. *(Дети повторяют считалку)*.

Еще усложняем задачу. Заменяем слово «оранжевый» вот таким образом. *(Воспитатель показывает, как дети еще недавно хрумкали морковку).* Ведь мы так жевали морковку. Теперь попробуем прочитать считалку, заменяя все три слова: колпак, мой и оранжевый. Когда надо — жестикулируем, когда надо — жуем. Внимание, начали! *(Воспитатель показывает, на миг опережая детей).*

Следует игра.

ВОСПИТАТЕЛЬ. *(Благодарит ребят).* А теперь снова на лыжи. Поехали.

Едут лыжи, едут лыжи,
Лес дремучий ближе, ближе,
Вот поляна, вот сугроб.
Стоп!

В комнате появляется ширма. Ее может внести музыкальный работник. Она из фанеры. На ширме изображен Снеговик, но без носа. По всей плоскости ширмы расположены отверстия величиной с пятак. Отверстие и на месте носа.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Здравствуйте! Вот так Снеговик! С потерянным носом. А...а...а! Он с нами поиграть задумал. Кто на место нос поставит, тому еще морковка. А сделать это надо так. По одному, по очереди каждый из вас заходит с обратной стороны ширмы и втыкает нос в отверстие. Но нужно так воткнуть, чтобы нос оказался на месте носа, а не на месте уха.

Воспитатель дает первому участнику игры оранжевый нос, сделанный из картона, заводит его за ширму и предлагает засунуть нос в отверстие. Остальные дети наблюдают, где появится нос. Конечно, нос появится не на своем месте. Это вызовет смех. Воспитатель дает возможность первому игроку просмотреть, как он выполнил задание. Потом вынимает нос и предлагает его следующему участнику. Правильно поставить нос могут с 3-4 попытки. Несмотря на это, воспитатель может при желании продлить эту игру. Важно закончить ее в том случае, когда нос будет на месте.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Снеговик в порядке, значит можно открыть шкатулку и достать оранжевый лепесток. Возьмите ваши конверты и положите в них лепестки. Только прежде давайте считалочку скажем:

Лепесточек, лепесток,
Север, запад, юг, восток,
Мы нашли для семицвета

Цвет оранжевого цвета.

А на прощанье давайте с вами разучим и споем оранжевую песенку.

Дети разучивают и исполняют песню К. Певзнера на слова А. Арканова и Г. Горина «Оранжевая песенка».

ВСЕ. Вот уже подряд два дня
Я сижу, рисую.
Красок много у меня,
Выбирай любую!
Я раскрашу целый свет
В самый свой любимый цвет!

Припев:
Оранжевое небо,
Оранжевое море,
Оранжевая зелень,
Оранжевый верблюд.
Оранжевые мамы
Оранжевым ребятам
Оранжевые песни
Оранжево поют.

2. Вдруг явился к нам домой
Очень взрослый дядя.
Покачал он головой,
На рисунок глядя,
И сказал мне: «Ерунда!
Не бывает никогда...»

Припев

3. Только солнце в этот миг
Ярко заблестело,
И раскрасило весь мир
Так, как я хотела.
Дядя посмотрел вокруг
И тогда увидел вдруг...

Припев

4. Эту песенку с собой

Я ношу повсюду.
Стану взрослой, все равно
Петь ее я буду.
Даже если ты большой,
Видеть очень хорошо...

Припев

При последнем повторе последняя строка: «Оранжевые песенки поют».

Занятие 7
ЗЕЛЕНОЕ ПУТЕШЕСТВИЕ

ВОСПИТАТЕЛЬ. Наше кругоцветное путешествие близится к концу. Ведь осталось нам отыскать только один — зеленый лепесток. Погадаем, на чем сегодня поедем?

Лепесточек, лепесток,
Север, запад, юг, восток,
Можно ехать, можно плыть,
Можно ножками ходить.

Вот мы и поедем. На машине.

На машине через мост,
Где ворона сушит хвост.

Но главное, нам не стать воронами. Ведь на мосту светофор. А машины едут только на какой свет? *(Дети отвечают)*. Совершенно верно. Зеленый. Давайте разделимся на две команды.

Воспитатель делит детей на команды и ставит их двумя колоннами навстречу друг другу, но не напротив, в две параллельные линии. Воспитатель за спиной каждой команды в двух-трех метрах от последнего человека ставит детские грузовики с длинными веревочками из шпагата. Веревочки протягиваются и кладутся возле каждой команды. Грузовики с верхом нагружены кубиками. А веревочки заканчиваются барабанами, сделанными из ниточных или рыболовных катушек.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Тот, кто стоит позади всех, будет у нас

шофером. И возьмет в руки вот эти катушки. *(Воспитатель показывает, кто именно и как возьмет катушки).*

Команды, внимание! Я прошу вас всех перешагнуть через веревочку так, чтобы она оказалась между ног. Перешагнули? Хорошо. Я буду светофором.

В руках у воспитателя две таблички, с одной стороны кружок зеленого цвета, с другой — красного. Попеременно поднимая то одну, то другую руку, она показывает одной команде зеленый свет, а другой — красный.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Если для команды загорелся зеленый свет, все ребята быстро раздвигают ноги, вот так *(показывает),* ставя их на ширину плеч, а шофер начинает крутить «баранку», а вернее наматывает на катушку веревочку. Делать это надо осторожно, чтобы кубики не рассыпались. А если загорится красный — шофер останавливается, а ребята из его команды быстро сдвигают ноги. Но когда для одной команды красный свет, для другой — зеленый. И она делает то же самое. Ребята делают мостик, расставив ноги, а шофер наматывает нитку.

Убедившись, что все правильно поняли задание, воспитатель проводит игру, попеременно показывая командам, то красный, то зеленый «огонек светофора». Побеждает команда, чей грузовик быстрей проедет через «мост», и сохранит кубики. При желании игру можно повторить.

А теперь давайте присядем. Наше зеленое путешествие продолжается. Через мост мы переехали и попали прямо в сад. А в саду — грядки. А на грядке...

На грядке маленькой моей
Зеленый аромат:
Укроп, петрушка, сельдерей,
Базилик и салат.
Я тру в задумчивости лоб,
Кто скажет мне скорей,
Где тут петрушка, где укроп,
И где тут сельдерей?

Если игра проводится летом, воспитатель может разложить экспонаты живьем на столе, а если — зимой, то можно предложить детям цветные рисунки или аппликации.

ВОСПИТАТЕЛЬ *(показывая на овощ).* Вот это... *(Следует ответ детей).* А это... и т.д. А теперь давайте повторим стихотворение:

На грядке маленькой моей
Зеленый аромат:
Укроп, петрушка, сельдерей,
Базилик и салат.

Читая стихотворение, воспитатель показывает зеленые съедобные травки.

А теперь давайте хором повторим.

Дети повторяют. Возникает мелодия песенки В. Шаинского, слова Н. Носова «В траве сидел кузнечик».

Вы знаете эту песенку? *(Ответ детей)*. Хорошо. Тогда споем. Ведь она тоже зеленая. *(Поют)*.

В траве сидел кузнечик,
Совсем как огуречик,
Совсем как огуречик
Зелененький он был.
Представьте себе, представьте себе,
Зелененький он был, и т.д.

Но вот пришла лягушка,
Прожорливое брюшко,
Прожорливое брюшко
И съела кузнеца.
Представьте себе, представьте себе,
И съела кузнеца и т.д.

Грустная песенка, не так ли? Но это только в песенке. А в нашей игре лягушки хорошие и дружат с кузнечиками. Давайте поделимся на две команды. *(Обращаясь к мальчику или девочке)*. Те, кто набирают себе команду, в старинных играх назывались вожаками. Вот вы и будете ими. А остальным ребятам надо объединиться в пары и придумать зеленую загадку про себя. Например: Укроп или огурец? Кузнечик или лягушка?

Дети объединяются в пары, загадывают вожакам загадки. Тем, кто затрудняется, воспитатель помогает, используя следующие слова: ель или береза, сосна или осина, салат или базилик, трава или кусты, листья или иголки, малахит или изумруд и т.д.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Ну вот, команды готовы. Это кузнечики, а это — лягушки. И кузнечики и лягушки, как известно, хорошо

прыгают. Вот вы сейчас и покажете, кто как прыгает. Я называю различные слова. Среди них есть лягушкины и кузнечиковы. Лягушкины — квакающие слова, то есть в слове есть звук — ква, например, квашня — это тесто такое. А слова кузнечика стучащие. Такие, которые стучать умеют, знаете, что такое пишущая машинка, знаете. Она ведь стучит, когда работает? Стучит. Вот такие слова. Если я называю лягушкино слово, прыгают лягушки, а если слова кузнечиков, то прыгают кузнечики. Внимание! Начинаем!

Бу**КВА**, ДЯТЕЛ, арбуз, травка, кошка, ЛОШАДЬ, клю**КВА**, **КВА**ртира, САПОЖНИК, БАРАБАНЩИК, окошко, скамейка, ШВЕЙНАЯ МАШИНКА, прото**КВА**ша, самолет, ЧАСЫ, ты**КВА**, СЕРДЦЕ, **КВА**с, КУЗНЕЦ, Мос**КВА**, брю**КВА** и т.д.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Ну, что ж, более внимательной оказалась команда... Ее я и прошу открыть нашу шкатулку, достать последние лепестки и раздать всем. Возьмите свои конверты и положите в них зеленые лепестки. Да не забудем считалочку.

Лепесточек, лепесток,
Север, запад, юг, восток,
Семицветик, семицвет,
Мы нашли зеленый цвет.

Зеленый — это у нас по счету седьмой цвет. Самый вкусный, самый ароматный. Лепестки-то собраны, а цветика-семицветика пока нет. Вот в следующий раз мы и сделаем его.

Занятие 8
ГДЕ ЖИВУТ ФАЗАНЫ?

На этом занятии дети сидят за столиками. У каждого конверт с лепестками, чистый лист бумаги, клей с кисточкой.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Наше кругоцветное путешествие сегодня завершается.

В небе, в поле, у реки
Мы искали лепестки.
К лепесточку лепесток —
Замечательный цветок.

Вот, наконец-то, мы его и отыскали. Достаньте из конвертов лепестки и разложите их на листе бумаги. Но как же нам сделать цветок? Возьмем красный лепесток, а какие у него соседи? Синий и зеленый или желтый и фиолетовый? Загадка? А загадки вы уже научились разгадывать. Разгадаем и эту.

Цветное коромысло — над рекой повисло.

Правильно! Радуга! Вот кто нас научит, как правильно лепестки разложить. Ведь у радуги тоже семь цветов и у каждого свое место. А чтобы запомнить это место, художники придумали подсказку. Вот она. Каждый охотник желает знать, где сидят фазаны.

Давайте повторим ее и запомним.

Дети вместе с воспитателем повторяют.

Каждый охотник желает знать, где сидят фазаны. Первая буква в слове и обозначает цвет.

Каждый — красный
Охотник — оранжевый
Желает — желтый
Знать — зеленый
Где — голубой
Сидят — синий
Фазаны — фиолетовый

Вот так эти цветы и живут в радуге. Красный с оранжевым рядышком, оранжевый с желтым соседствует, желтый зеленому дружок и так далее. Вот нам и подсказала радуга, как цветик-семицветик составить. Сначала наклеим на бумагу красный лепесток *(воспитатель показывает на отдельном листке, как это надо делать. Дети выполняют задание).* А теперь — оранжевый. *(Дети выполняют задание).*

А теперь — желтый. *(Воспитатель таким образом показывает все цвета лепестков и вместе с ребятами делает аппликацию цветика-семицветика).*

Вот и появился, наконец, у каждого из вас свой цветик-семицветик.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Вы хотите быть сильными?

ДЕТИ. Да, хотим!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Вы хотите быстрее вырасти?

ДЕТИ. Да.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Вы хотите, чтоб все-превсе на свете было красивым-прекрасивым?

ДЕТИ. Да!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Вот цветик-семицветик и исполнит все ваши желания.

Ведь чтобы стать сильным и красивым, надо чаще смотреть на голубое небо, купаться в синем море. Валяться на зеленой траве. А чтобы быстрее вырасти, надо есть красные яблоки, желтые груши, синие сливы. А чтобы все на свете было красивым-прекрасивым, надо научиться смотреть на мир, как художники. И тогда он предстанет перед вами разноцветным и красочным.

Воспитатель раскладывает на столике репродукции известных картин.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Вот эти картины написаны художниками разных стран и разных времен. Посмотрите на них внимательно. Художник смешал краски и у семи цветов появилось столько братьев и сестер, что их и сосчитать невозможно. Все вокруг как в сказке. Оказывается, небо бывает не только синим или голубым, но и красно-желтым, зеленоватым. Лес не только зеленым, но и голубым, красновато-коричневым. Вот такое чудо наш цветик-

семицветик.

А теперь поиграем. Поиграем в два новых цвета, каких нет у радуги. Черный и белый. Ведь художники не обходятся без этих цветов. Да и мы с вами тоже.

Я буду подходить к кому-то из вас и задавать вопросы. А вы отвечать. Но быстро и не задумываясь, а то играть будет неинтересно. И поправляться нельзя! Что сказал, то и сказал. Можно отвечать, что угодно, только —

Черного и белого не брать,
«Да» и «нет» не говорить.

Это игра старинная. Ваши дедушки и бабушки, когда были такими, как вы, с удовольствием в нее играли.

А начинается она вот так. (*Воспитатель подходит к кому-то из ребят и говорит).*

Я — монах
В синих штанах.
Красной рубахе,
Приехал на собаке.
Что хотите, то купите,
Черное и белое
Не берите,
«Да» и «нет»
Не говорите.

Далее воспитатель начинает вести разговор с играющим, делает ему разные предложения, задает вопросы, стараясь, чтобы тот произнес хотя бы одно из запрещенных слов: «черный», «белый», «да», «нет».

ВОСПИТАТЕЛЬ. Какая на тебе рубашка?

ИГРОК. ...Синяя.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Какая же синяя? Она белая!

(Отвечающий хочет сказать «нет, она зеленая», но говорит без «нет»).

ИГРОК. Она зеленая.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Какая зеленая? Да она черная!

ИГРОК. Голубая.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Вот так голубая! Да сам посмотри, можно ли ее назвать голубой. Она же белая-пребелая! *(И тут игрок может оговориться).*

ИГРОК. Нет, не белая вовсе!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Вот и попался. Забыл. Черное и белое — не брать, «да» и «нет» — не говорить. Давай фантик *(фантиками могут стать конверты из-под лепестков, где обозначены фамилии и имена детей. Игра продолжается с другим игроком таким же образом)*.

Я — монах
В синих штанах.
Красной рубахе,
Приехал на собаке.
Что хотите, то купите,
Черное и белое
Не берите,
«Да» и «нет»
Не говорите.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Что продают в булочной?

ИГРОК. Хлеб.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Какой?

ИГРОК. *(Чуть-чуть не ответил «черный», да вовремя спохватился)*. Мягкий.

ВОСПИТАТЕЛЬ. А черствый?

ИГРОК. И черствый.

ВОСПИТАТЕЛЬ. А какой хлеб ты больше любишь: черный или белый? *(Снова чуть не попался игрок, да быстро нашелся)*.

ИГРОК. Всякий.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Из какой муки пекут булочки?

ИГРОК. Из пшеничной.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Любишь ты бублики?

ИГРОК. Люблю.

ВОСПИТАТЕЛЬ. А бывает синий хлеб?

ИГРОК. Не бывает.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Дать тебе сухарь?

ИГРОК. Дай!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Черный или белый?

ИГРОК. Белый.

ВОСПИТАТЕЛЬ. И ты попался. Давай фантик.

Игра продолжается. Воспитатель собирает 3-4 фантика и обращается к детям.

ВОСПИТАТЕЛЬ. А теперь разыграем фантики. Каждому фантику надо отыскать в картинах какой-нибудь цвет. *(Воспитатель поднимает один из конвертов)*. Какой цвет отыскать вот этому фантику?

ДЕТИ *(например)*. Зеленый!

Воспитатель предлагает хозяину фантика посмотреть все репродукции и найти зеленый цвет. Таким же образом разыгрываются и остальные фанты.

ВОСПИТАТЕЛЬ. А теперь, внимание! Объявляется конкурс «Цветик-семицветик». Возьмите дома цветные карандаши или краски и нарисуйте наше кругоцветное путешествие. Рисунки потом отдадите мне, и мы организуем с вами выставку.

На этом мы с вами и завершим наше кругоцветное путешествие.

ЧТО НЕОБХОДИМО ПРИГОТОВИТЬ К ЗАНЯТИЯМ

• Конверты — столько, сколько в группе ребят.

• Лепестки для цветика-семицветика — семь по цветам радуги.

• Лепестки каждого цвета в количестве, равном количеству детей в группе.

1. Красное путешествие

— Красная шапочка — по количеству ребят в команде

— Маска Волка — по количеству ребят в команде

— Два колокольчика на веревочках

— Картонные кружки — «кочки» (диаметр 20-25 см)

2. Синее путешествие

— Ласты — 2-3 пары

— Купальная шапочка — 1 шт.

— Свисток — 1

3. Фиолетовое путешествие

— Два костюма: для мальчика синего цвета, для девочки — красного

— Шарфик фиолетовый — 1

— Стекляшки или кусочки цветной пленки красного и синего цветов — столько, сколько детей в группе

— 2 ленты-дорожки: красная и синяя (каждая не менее 3-4 метров)

— картонные кружки — синие и красные, по 6-8 шт. одного цвета с рисунками знакомых предметов. Перечень рисунков-предметов в сценарии

4. Желтое путешествие

— Элементы костюмов для Лисы, Цыпленка и Подсолнуха (шапочка, хвост, маска)

5. Оранжевое путешествие

— Морковка — 5-6 шт.

— Оранжевый колпак, оранжевый нос из картона

— Ширма из фанеры с отверстиями (1 м х 1,5 м)

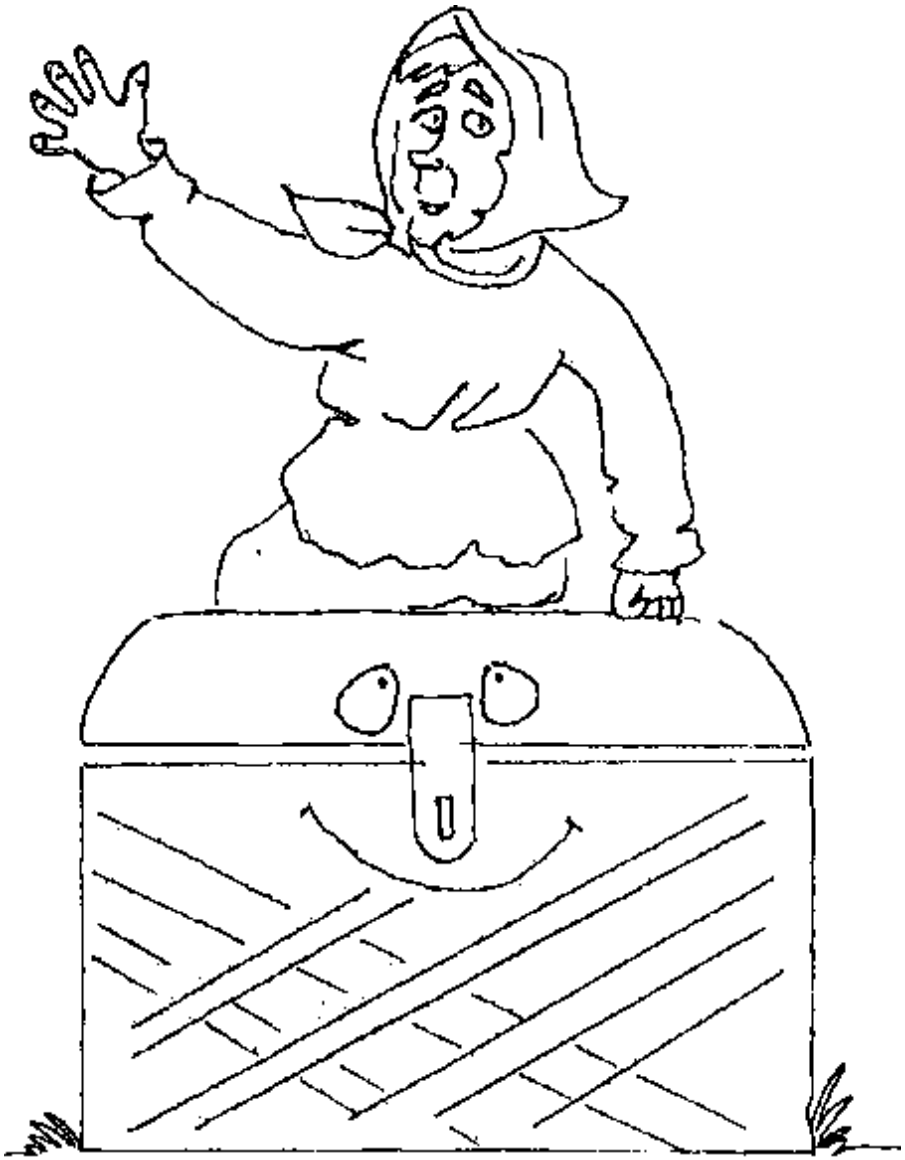
6. Зеленое путешествие

— Две машины-игрушки. Каждая на длинной веревочке
— Два кружка: с одной стороны зеленый, с другой — красный
— Кубики — сколько войдет в кузов детской машины

7. Где живут фазаны?
— Бумага, клей, кисточки — для каждого ребенка.

В эпизоде «Голубое путешествие» реквизита никакого нет, кроме 6-8 рисунков для «мультика».

Здравствуй, бабушкин сундук



ИГРАЙ-СКАЗКИ

Сценарии развлекательно-познавательных занятий-чтений

Занятие-чтение в детском саду наиболее популярная форма приобщения детей к знаниям. Сказки, стихи, рассказы развивают воображение, расширяют словарный запас, тренируют память, а главное, формируют у ребенка нравственные начала. И в этом смысле, нет ничего более совершенного, чем народное творчество. Поэтому мы и предлагаем провести цикл занятий «Сказкина неделя». По жанру — это занятие-чтение. Но не просто чтение, а в сочетании с игрой. Игра становится продолжением сказки и своеобразной формой ее закрепления и осмысления. (В сценарии используются авторские и народные игры). Нам представляется, что эти занятия проводятся не где-нибудь, а в «Сказкиной комнате». Воспитатель вместе с детьми придумывает ее оформление. Стены комнаты украшаются ребячьими рисунками на темы знакомых сказок, отводятся уголки для игрушек-зверюшек, изготовляется неприхотливый реквизит для игр.

Предлагаемые сказки заимствованы из сборников русских народных сказок. Они менее популярны, но столь же интересны и поучительны, как и те, что входят в программное чтение.

Наш цикл мы назвали «Здравствуй, бабушкин сундук!». Сказки как бы появляются из этого сундуку вместе с Волчком. Волчок выбирает сказку. (Подробное описание этого дается в сценарии первого занятия). Их восемь. Порядок чтения непредсказуем. И это обстоятельство, само по себе, создает необычную атмосферу. Тем более, что Волчок крутят сами дети.

Несмотря на то, что у нас сказки соответственно расположены, при проведении занятий этот порядок, естественно нарушится. Бояться не следует. Каждое занятие как бы автономно и не зависит от других.

«Сказкина неделя» может проводиться как в течение недели, то есть ежедневно, так и рассредоточенно, по вашему усмотрению. Через день, через два и т.д.

Но это только присказка, сказки впереди.

О ЗИМОВЫХ ЗВЕРЯХ

Сказочная комната. На столике Бабушкин сундук. Дети сидят кружком. Воспитатель подходит к сундуку и стучит в него.

ВОСПИТАТЕЛЬ.

— Тук, тук, тук, тук, тук,
Здравствуй, бабушкин сундук!
— Чок, чок, чок, чок,
Здравствуй, Бабушкин внучок!
—Тук, тук, тук, тук,
Что ты прячешь, старый друг?
— Чок, чок, чок, чок,
Восемь сказок да волчок.

А теперь давайте повторим считалку. Да не просто повторим, а разыграем. Девочки будут внучата, а мальчики — сундучата, то есть говорить будут от имени Бабушкина сундука. Начнем?

ДЕВОЧКИ. *(Вместе с Воспитателем).*

Тук, тук, тук, тук, тук,
Здравствуй, бабушкин сундук!

МАЛЬЧИКИ. *(Вместе с Воспитателем).*

Чок, чок, чок, чок,
Здравствуй, Бабушкин внучок!

ДЕВОЧКИ.

Тук, тук, тук, тук,
Что ты прячешь, старый друг?

МАЛЬЧИКИ.

Чок, чок, чок, чок,
Восемь сказок да волчок.

ВОСПИТАТЕЛЬ.

Крышка открывается,
Сказка появляется.

Открывает сундук, вынимает Волчок и картонный круг, на котором расположены рисунки или аппликации, символизирующие 8 сказок. Каждый день Волчок, подобно Волчку из телеигры «Что? Где? Когда?», будет выбирать сказки. А делает он это очень просто. Кто-то из ребят вращает его, а стрелка, прикрепленная к нему, указывает при остановке на очередную сказку. Сказка прочитана, и рисунок на круге больше не появляется.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Ребята! Перед нами на круге 8 рисунков. Каждый рисунок пришел из сказки. Значит, у нас 8 сказок. И мы снова их сможем послушать. Но только не все сразу, а по одной. Какую сказку Волчок выберет, та и будет. (Воспитатель приглашает одного из ребят запустить Волчок. Волчок выбирает сказку. Стрелка показывает на зимнюю избушку).

Зимняя избушка. А сказка называется «О зимовых зверях». Сначала мы слушаем, потом играем. А играем в эту самую сказку. Итак, слушаем.

Воспитатель убирает Волчок и картонный круг, читает русскую народную сказку «О зимовых зверях».

ВОСПИТАТЕЛЬ. Идет из деревни бык, а навстречу ему баран. «Куда идешь?» — спрашивает барана бык. «Иду искать лето», — отвечает тот. — «Пошли вместе», — говорит бык.

И пошли они вместе. Идут вдвоем они, а навстречу им свинья идет. «Куда идете, братцы?» — спрашивает их свинья. «Идем от зимы к лету», — отвечают те. «И я с вами пойду», — просится

свинья.

И пошли они дальше. Идут они, а навстречу им гусь. «Куда, гусь, идешь?» — спрашивают они. «От зимы к лету», — отвечает гусь. «Пойдем вместе», — говорит бык.

И пошла теперь вся четверка. Шли, шли и встретили петуха. «Куда, петух, идешь?» — спрашивает гусь. «От зимы я иду к лету», — отвечает петух. «Пошли вместе», — позвал бык.

Идут они и разговаривают между собой: «Приходит зима, наступают морозы: куда деваться?». Бык и говорит: «Надо хату ставить!». А баран говорит: «У меня хорошая шуба, видишь — какая шерсть, я и так перезимую!». А свинья говорит: «Я глубоко в землю зарываюсь; зароюсь в землю и так перезимую!». А гусь с петухом говорят: «У нас по два крыла: взлетим на ель, одним крылом постелемся; другим накроемся и так зиму перезимуем».

И разошлись кто куда.

Бык остался один и начал ставить хату.

Ставил, ставил и поставил.

Настала суровая зима: лютые морозы, снегопады и метели. Приходит баран к хате быка и говорит: «Пусти, брат, согреться!».

Бык отвечает: «У тебя хорошая шуба, видишь, какая шерсть, ты и так зиму перезимуешь!».

Баран говорит: «Ежели не пустишь согреться, я разгонюсь и рогами дверь твою в щепки разобью, и тебе будет холодно!» Бык и думает: «Что делать? Ведь он меня заморозит». И пустил бык барана в свою хату, и стали они жить вдвоем.

Приходит свинья: «Пусти, братец...» Бык и говорит: «Ты глубоко в землю зарываешься; заройся в землю и так зиму перезимуешь!». Свинья говорит: «Ежели не пустишь, я вырою весь фундамент твоей хаты, и тебе будет холодно!». Бык и думает: «Что делать? Ведь она же меня заморозит!». Пустил и свинью. И стали жить втроем.

Приходит и гусь с петухом: «Пусти, братец...». Бык и говорит: «У вас ведь два крыла, взлетите на ель, одним крылом постелитесь, другим накройтесь и так зиму перезимуете!». Тогда гусь и говорит: «Ежели не пустишь, я из стен своим клювом выдергаю мох, и тебе будет холодно!». А петух кричит: «Ежели не пустишь, я взлезу на потолок и с потолка своими когтями сгребу землю, и тебе будет холодно!». Подумал, подумал бык и пустил их в хату.

Петух согрелся и начал песни напевать. Бежала лиса по лесу и услыхала. Подбежала к окну, смотрит и видит, что у быка есть петух, гусь, свинья и баран. Побежала лиса к волку и медведю, прибежала и говорит волку: «Знаешь что, куманек, и ты, дядя Михаил Потапыч? Идемте к быку! У быка есть петух, гусь, свинья и баран. Я схвачу гуся и петуха, а вы — свинью и барана».

И пошли. Подходят к дверям, лиса и говорит: «А ну-ка, Михаил Потапыч, отворяй дверь!». Медведь открыл дверь, а лиса вскочила в хату. А бык как прижмет ее рогами к стене, а баран давай рогами по бокам осаживать! И до тех пор, пока из нее дух вон. Потом вскочил в хату волк. Бык волка тоже прижал к стене, а баран рогами его до тех пор тер, пока душа из волка выкатилась колесом. Медведь тоже бросился в хату, но они так принялись за него, тот чуть жив выбрался...

А бык со своими друзьями и до сих пор живет в своей хате.

Живут, поживают и добра наживают.

* * *

ВОСПИТАТЕЛЬ. А теперь — игра. Нам надо выбрать Быка, Барана, Петуха да Гуся, а также Лису, Волка да Михаила Потапыча. А помогут нам стульчики. А как — пока секрет. Сейчас заиграет музыка, и мы сделаем пробежку по кругу. А когда замолкнет — надо быстро сесть на ближайший стульчик. Внимание! Побежали! *(Дети под музыку бегут по кругу, который образуют стулья. Музыка неожиданно обрывается, дети в суматохе занимают сиденья).*

ВОСПИТАТЕЛЬ. Сели? Молодцы! А где же секрет? Секрет под стульчиком. Давайте встанем, наклоним стульчики и посмотрим. Вот так.

Показывает. На семи стульчиках с обратной стороны сиденья приклеены и прикноплены рисунки сказочных персонажей. Это делается заранее.

У кого рисунки на стульчиках? *(Дети отвечают).* Вот мы и выбрали наших героев. *(И воспитатель перечисляет, например):*

Витя — Бык, Вова — Баран, Наташа — Петух, Женя — Гусь, Лена — Лиса, Валя — Волк, а Гена — Михаил Потапыч. Поставим

стульчики к стене и все сядем. А наши зверюшки сейчас начнут игру. Вот домик. *(Кладет коврик или рисуется мелом на полу квадрат, примерно 1 м* х *1 м)*. Петушок назначается судьей. Вот ему свисток. *(Воспитатель отдает Наташе свисток)*. А вот тропинка. И с той и с другой стороны к дому ведет. *(Воспитатель кладет на пол топкий шнур, так чтобы он проходил по центру квадрата и делил его надвое. Длина тропинок с одной и с другой стороны должна быть одинаковой)*. Судья становится вот здесь. *(Показывает место рядом с квадратом-домиком*).

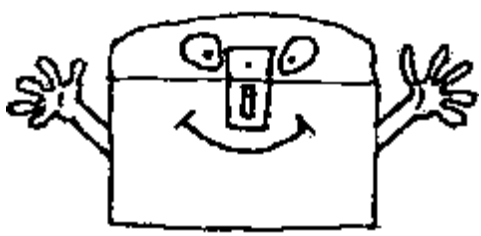
У нас две команды. Бык, Баран и Гусь — первая. Лиса, Волк и Медведь — вторая. Команды выстраиваются друг за дружкой в разных концах тропинки. Кто первый захватит избушку. Но идти можно только по тропинке, ставя ноги ступня к ступне. *(Показывает)*. Сначала это делает первый. Сделал два шага, приставил ступню к ступне и стоп. Второй обегает его, становится спереди, ступня к ступне, потом их обегает третий и тоже становится ступня к ступне ко второму игроку. Теперь обегает первый. И так далее.

То же самое делает и вторая команда. Двигаясь таким образом, кто-то первый займет домик. Он и станет победителем.

Но есть одно правило. Тот, кто стоит на тропинке, не должен терять равновесие. А если потеряет и сойдет с тропинки хотя бы одной ногой, вся команда возвращается и все начинает сначала. Судья должен внимательно следить за этим. Сошел с тропинки — свисток. Все сначала. Команды готовы. Петушок, подавай сигнал.

«Петушок» свистит. Звучит музыка. Игра начинается. Если она завершается быстро, ее можно повторить с новыми участниками.

ВОСПИТАТЕЛЬ *(после завершения игры)*. А теперь волчок снова спрячем в сундучок. До новой сказки.



БЛЮДО КИСЕЛЮ

Сказочная комната. На столике Бабушкин сундук. Дети усаживаются в кружок. Воспитатель подходит к сундуку и стучит в него.

ВОСПИТАТЕЛЬ.

Тук, тук, тук, тук, тук,
Здравствуй, Бабушкин сундук!

ДЕТИ. (*Вместе с Воспитателем от имени Сундука).*

Чок, чок, чок, чок,
Здравствуй, Бабушкин внучок!

ВОСПИТАТЕЛЬ.

Тук, тук, тук, тук,
Что ты прячешь, старый друг?

ДЕТИ. (*Вместе с воспитателем).*

Чок, чок, чок, чок,
Восемь сказок да волчок.

ВОСПИТАТЕЛЬ. (*Открывая сундучок и вынимая Волчок).*

Крышка открывается,
Сказка начинается.

Воспитатель ставит Волчок и предлагает победителям игры из прошлой сказки выбрать новую. Стрелка показывает на рисунок, где изображено блюдо,

ВОСПИТАТЕЛЬ. Блюдо. Да не простое, а с киселем. Вот и сказка так называется. Блюдо киселю.

Воспитатель читает сказку.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Чистил мужик навоз и нашел овсяное зерно; приходит к жене, у жены изба топится. Он говорит:

— Ну-ка, ты, хозяйка, поворачивайся, загребай-ка ты жар, сыпь это зерно в печь, выгреби это зерно в печь, выгреби из печи, истолки его и смети, киселю навари, отлей в блюдо; вот я и пойду к царю, понесу блюдо киселю; ну, хозяйка, не пожалует ли нас царь чем-нибудь?

Вот он и пришел к царю, принес блюдо киселю; царь его пожаловал золотой тетеркой. Пошел от царя домой, идет полем; берегут табун коней. Пастух его спрашивает:

— Мужичок, где ты был?

— Ходил к царю, носил блюдо киселю.

— Чем тебя царь пожаловал?

— Золотой тетеркою.

— Променяй нам тетерку на коня.

Ну, променял, сел на коня и поехал. Вот он едет. Берегут стадо коров. Пастух говорит:

— Где ты был, мужичок?

(Воспитатель обращается к детям).

Вы помните, как отвечает мужичок? Вот и отвечайте за него.

ВОСПИТАТЕЛЬ. *(Повторяя).* Где ты был, мужичок?

ДЕТИ. Ходил к царю, носил блюдо киселю.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Чем тебя царь пожаловал?

ДЕТИ. Золотою тетеркою.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Где у тебя тетерка? *(И сам же отвечает).* Променял на коня. *(Обращаясь к детям).*

Запомнили? Давайте повторим.

— Где у тебя тетерка?

ДЕТИ. Променял на коня.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Променяй нам коня на корову.

Променял, ведет корову за рога; берегут стадо овец. Пастух говорит:

— Мужичок, где ты был?

ДЕТИ. Ходил к царю, носил блюдо киселю.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Чем тебя царь пожаловал?

ДЕТИ. Золотою тетеркою.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Где золотая тетерка?

ДЕТИ. Променял на коня.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Где конь?

ДЕТИ. Променял на корову.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Променяй нам корову на овечку.

Променял, гонит овцу; берегут стадо свиней.

Пастух говорит:

— Где ты, мужичок, был?

ДЕТИ. Ходил к царю, носил блюдо киселю.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Чем тебя царь пожаловал?

ДЕТИ. Золотою тетеркою.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Где золотая тетерка?

ДЕТИ. Променял на коня.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Где конь?

ДЕТИ. Променял на корову.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Где корова?

ДЕТИ. Променял на овечку.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Променяй нам овечку на свинью.

Променял, гонит свинью; берегут стадо гусей. Пастух спрашивает:

— Где ты был, мужичок?

ДЕТИ. Ходил к царю, носил блюдо киселю.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Чем тебя царь пожаловал?

ДЕТИ. Золотою тетеркою.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Где золотая тетерка?

ДЕТИ. Променял на коня.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Где конь?

ДЕТИ. Променял на корову.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Где корова?

ДЕТИ. Променял на овечку.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Где овечка?

ДЕТИ. Променял на свинью.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Поменяй нам свинью на гуська.

Променял, несет гуська; берегут уток. Пастух говорит:

— Мужичок, где ты был?

ДЕТИ. Ходил к царю, носил блюдо киселю.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Чем тебя царь пожаловал?
ДЕТИ. Золотою тетеркою.
ВОСПИТАТЕЛЬ. Где золотая тетерка?
ДЕТИ. Променял на коня.
ВОСПИТАТЕЛЬ. Где конь?
ДЕТИ. Променял на корову.
ВОСПИТАТЕЛЬ. Где корова?
ДЕТИ. Променял на овечку.
ВОСПИТАТЕЛЬ. Где овечка?
ДЕТИ. Променял на свинью.
ВОСПИТАТЕЛЬ. Где свинья?
ДЕТИ. Променял на гуська.
ВОСПИТАТЕЛЬ. Променяй нам гуська на уточку.
Променял, несет утку; ребята играют в клюшки.
— Где ты, мужичок был?
ДЕТИ. Ходил к царю, носил блюдо киселю.
ВОСПИТАТЕЛЬ. Чем тебя царь пожаловал?
ДЕТИ. Золотою тетеркою.
ВОСПИТАТЕЛЬ. Где золотая тетерка?
ДЕТИ. Променял на коня.
ВОСПИТАТЕЛЬ. Где конь?
ДЕТИ. Променял на корову.
ВОСПИТАТЕЛЬ. Где корова?
ДЕТИ. Променял на овечку.
ВОСПИТАТЕЛЬ. Где овечка?
ДЕТИ. Променял на свинью.
ВОСПИТАТЕЛЬ. Где свинья?
ДЕТИ. Променял на гуська.
ВОСПИТАТЕЛЬ. Где гусек?
ДЕТИ. Променял на утку.
ВОСПИТАТЕЛЬ. Променяй нам утку на клюшку.

Променял, идет; пришел домой, клюшку поставил у ворот, а сам пошел в избу. Жена стала спрашивать; он рассказал все до клюшки.

— Где клюшка?
— У ворот.

Она пошла, взяла клюшку да клюшкой-то возила-возила его:

— Не меняй, не меняй, старый черт!
Ты хоть бы утку принес домой!

Вот и сказке конец, а кто слушал — молодец.

* * *

Воспитатель начинает игру.

ВОСПИТАТЕЛЬ. А теперь, добры молодцы, и поиграть можно.

Ставим стульчики на свои места и делимся на 2 команды. *(Воспитатель делит группу на две команды).*

Игра наша так и называется «Давай меняться».

Первая команда — овощи, вторая — фрукты. *(Показывает, какая команда «овощи», а какая — «фрукты»).* Каждый из игроков первой команды придумывает себе имя какого-нибудь овоща: огурец, морковка и т.д., а игроки второй — какого-нибудь фрукта: яблоко, слива и т. д.

Воспитатель разводит команды в противоположные стороны комнаты и предупреждает детей, что имена надо выбирать шепотом, чтобы не услышали игроки из другой команды. Имена, которые себе выбрали дети той и другой команды, воспитатель записывает себе на листке, чтобы не забыть.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Ну, вот. Имена у всех есть. Теперь внимательно послушайте правила. Команды поворачиваются друг к другу лицом. *(Воспитатель ставит команды лицом друг к другу на расстоянии 2-3 метров).* Начинают «Фрукты». Запомните слова, с которыми вы будете обращаться к «Овощам».

Раз, два, три, четыре, пять,
Что хотите поменять?
Мы даем...

И вы, *(обращаясь к команде «Фрукты»),* называете одно из своих имен. Например, «Яблоко», если оно у вас есть. И тот, кто носит это имя, делает шаг вперед. Команда «Овощи» должна ответить так:

Что хотите, то берите,
Только сами назовите.

И тогда Яблоко *(игрок, который вышел от команды «Фрукты»)* называет имя какого-то овоща. Если такое имя в команде овощей есть, то Фрукты выиграли. И угаданный игрок попадает в «корзину» к Фруктам.

А «корзина» у Фруктов — вот. *(Воспитатель кладет возле команды «Фрукты» спортивный обруч).* А если такого имени нет, то «яблоко» попадает в корзину команды «Овощей». *(Воспитатель кладет спортивный обруч и возле команды овощей).* Попробуем? «Фрукты», начинайте.

КОМАНДА «ФРУКТЫ».

Раз, два, три, четыре, пять,

Что хотите поменять?
Мы даем... сливу.

Игрок с этим именем выходит вперед.
КОМАНДА «ОВОЩИ».

Что хотите, то берите.
Только сами назовите.

ИГРОК «СЛИВА» *(угадывает).* Огурец!

Если в команде «Овощей» есть игрок с таким именем, он попадает в корзину к «Фруктам», а если нет, то игрок «Слива» попадает в корзину к «Овощам».

ВОСПИТАТЕЛЬ. Теперь начинают «Овощи».
КОМАНДА «ОВОЩИ».

Раз, два, три, четыре, пять,
Что хотите поменять?
Мы даем... репу.

Игрок с этим именем выступает вперед.
КОМАНДА «ФРУКТЫ».

Что хотите, то берите.
Только сами назовите.

ИГРОК «РЕПА» *(угадывает).* Виноград!

Если в команде «Фруктов» есть игрок с таким именем, он попадает в корзину к «Овощам», а если нет, то игрок «Репа» попадает в корзину к «Фруктам».

ВОСПИТАТЕЛЬ. Снова начинают фрукты.

Игра длится до тех пор, пока одна из команд целиком не окажется в «корзине» соперников.

ВОСПИТАТЕЛЬ *(после завершения игры).* А теперь волчок снова спрячем в сундучок. До новой сказки.

В этой игре Воспитатель может сам придумать и предложить детям названия команд, исходя из знаний детей. Команды могут называться «Птицы» и «Звери», «Города», и «Страны» и т. д.

СЕМЬ СИМЕОНОВ

Сказочная комната. На столике Бабушкин сундук. Дети усаживаются в кружок. Воспитатель подходит к сундуку и стучит в него.

ВОСПИТАТЕЛЬ.

Тук, тук, тук, тук, тук,
Здравствуй, Бабушкин сундук!

ДЕТИ. *(Вместе с воспитателем от имени Сундука).*

Чок, чок, чок, чок,
Здравствуй, Бабушкин внучок!

ВОСПИТАТЕЛЬ.

Тук, тук, тук, тук,
Что ты прячешь, старый друг?

ДЕТИ. *(Вместе с воспитателем).*

Чок, чок, чок, чок,
Восемь сказок да волчок.

ВОСПИТАТЕЛЬ. *(Открывая сундучок и вынимая Волчок).*

Крышка открывается,
Сказка начинается.

Воспитатель ставит Волчок и предлагает победителям игры из прошлой сказки выбрать новую. Стрелка показывает на рисунок, где изображен корабль.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Корабль. Значит, сказка о Семи Симеонах. О том, как братья на корабле плавали — царю невесту добывали.

Воспитатель читает сказку.

ВОСПИТАТЕЛЬ. В одном месте у мужика было семь сынов, семь Семенов — все молодец молодца лучше, а такие лентяи, неработицы — во всем свете поискать! Ничего не делали. Отец мучился, мучился с ними и повез к царю: привозит туда, сдает всех в царскую службу. Царь поблагодарил его за таких молодцов и спросил, что они умеют делать.

— У самих спросите, ваше царское величество!

— Царь наперво со́звал Большого Семена, спросил:

— Чего ты умеешь делать?

— Воровать, ваше царско величество.

— Ладно; мне такой человек на время надобен.

— Со́звал второго:

— А ты чего?

— Я умею ковать всяки дороги вещи.

— Мне и такой человек надобен.

— Со́звал третьего Семена, спрашиват:

— А ты чего умеешь делать?

— Я умею стрелять на лету птицу, ваше царско величество.

— Ладно!

— Спрашивает четвертого:

— А ты чего?

— Если стрелец подстрелит птицу, я вместо собаки сплаваю за ней и притащу.

— Ладно! — говорит царь. — А ты чему мастер? — спросил пятого.

— Я буду смотреть с высокого места во все царства и стану сказывать, где чего делается.

— Хорошо, хорошо!

— Спросил шестого:

— Я знаю делать корабли; только тяп-ляп, у меня и будет корабль.

— Хорошо, а ты чего знаешь? — спросил седьмого.

— Я умею лечить людей.

— Ладно!

Царь отпустил их. Живут долго уж; царь и вздумал попытать одного Семена:

— Ну-ка, Семен, узнай, где чего делается?

— Семен забился куда-то наверх, посмотрел по сторонам и рассказал:

— Тут вот то-то делается, там — то-то.

После сличили с газетами — точно так!

Прошло много время; царь вздумал жениться на одной царевне: как ее достать? Не знает, некого послать! И вспомнил семь Семенов, со́звал их, дал службу: достать эту царевну; дал им сколько-то солдатства.

Семены скоро собрались, все мастера — тяп да ляп, и сделали корабль, сели и поплыли.

Подплывают под то царство, где были невеста-царевна; один посмотрел с высокого шеста, сказал, что царевна теперь одна — украсть можно; другой сковал какие-то самые дорогие вещи, и пошли с вором продавать: только дошли, вор тотчас и украл царевну. Отсекли якоря, поплыли.

Царевна видит, что ее везут, обернулась белой лебедью и полетела с корабля.

Стрелец не оробел, схватил ружье, стрелил и попал ей в левое крыло; вместо собаки кинулся другой Семен, схватил лебедь на море и принес на корабль. Лебедь обернулась опять царевной, только левая рука у нее была подстрелена. Лекарь у них свой, тотчас руку у царевны вылечил.

Приехали к своему царству здоровы, благополучны, выстрелили из пушки. Царь услышал, и забыл уж про Семенов, — думал: что за корабль пришел там?

— Поди-ка, — говорит, — сбегайте, узнайте там.

Кто-то сбегал ли, съездил ли; сколько скоро доложили царю о семи Семенах вместе с царской невестой, — он обрадовался Семеновым трудам, приказал встретить их с честью, с пушечной пальбой, с барабанным боем.

Только царевна не пошла за царя взамуж: он был уже стар. Он ее и спросил, за кого она хочет выйти? Царевна говорит:

За того, кто меня воровал! — А вор Сенька был бравый детина, царевне приглянулся.

Царь, не говоря больше ни слова, приказал их обвенчать; потом сам захотел на покой, Семена поставил на свое место, а братовей его сделал всех большими боярами.

* * *

Воспитатель начинает игру.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Сказка наша кончается, а новая игра начинается. И называется она «Царь и семь Симеонов».

Для игры надо выбрать царя и двух слуг. Считаемся: *(Воспитатель, находясь в центре круга, начинает считать).*

Тили-тили-тили-дон
Ты и будешь царь Гвидон.
Веник, печка, кочерга,
Ты — слуга, и ты — слуга.

Царь есть. Слуги тоже. Давайте царя посадим на трон. *(Усаживает игрока, которому выпало быть царем, на стульчик в одном конце комнаты).* А слуги должны стоять рядом. *(Ставит слуг).* А все остальные собираются вот здесь. Это будет ваш дом. За этой чертой. *(Показывает в противоположный конец комнаты).* Стульчики, чтобы не мешались, поставьте к стенкам.

Вы работники, как Симеоны. Разделитесь все по трое. *(Если ребят много, можно поделиться на группы по 4-5 человек).* По очереди вы пойдете наниматься к царю в работники. Подойдете и скажете:

— Здравствуй, царь-государь!

Царь должен ответить:

— Здравствуйте, работнички, а что вы умеете?

А работнички скажут:

— Мы умеем вот что!

И молча покажут движениями, что они умеют делать. Например, пилить дрова. Вот так. (Воспитатель показывает, как пилят дрова). Если царь догадался, он говорит:

—А-а, пильщики мне нужны!

После этих слов слуги бегут ловить работничков, а они бегут к своему дому. Забегут за черту, трогать их нельзя. А если слуги поймают одного или двух, работнички становятся слугами и помогают царю ловить других работничков.

Запомните: слуги могут бежать за работничками только тогда, когда царь правильно угадает, что они делали. Если же он не догадался, работнички ему говорят:

— Не догадался —
Без работников остался.

И уходят к себе в дом, за черту. Приходят другие. И опять:

— Здравствуй, царь-государь!

Царь опять отвечает:

— Здравствуйте, работнички, а что вы умеете?

А работнички говорят:

— Мы умеем вот что.

И показывают другую работу.

Всем понятно? Тогда каждая группа работничков должна сговориться. Встаньте в кружок и шепотом, чтобы царь не услышал, договоритесь, какую работу показывать.

Первая группа идет к царю и показывает ему, что она умеет делать, другие смотрят. Если кто-то придумал то же самое, то быстро придумывают другую работу. Игра длится до тех пор, пока слуги не переловят всех работников.

ВОСПИТАТЕЛЬ. А теперь Волчок снова спрячем в сундучок. До новой сказки, до новой игры.

БОЛТЛИВАЯ СТАРУХА

Сказочная комната. На столике Бабушкин сундук. Дети усаживаются в кружок. Воспитатель подходит к сундуку и стучит в него.

ВОСПИТАТЕЛЬ.

Тук, тук, тук, тук, тук,
Здравствуй, Бабушкин сундук!

ДЕТИ. *(Вместе с Воспитателем от имени Сундука).*

Чок, чок, чок, чок,
Здравствуй, Бабушкин внучок!

ВОСПИТАТЕЛЬ.

Тук, тук, тук, тук,
Что ты прячешь, старый друг?

ДЕТИ. *(Вместе с воспитателем).*

Чок, чок, чок, чок,
Восемь сказок да волчок.

ВОСПИТАТЕЛЬ.
(Открывая сундук, доставая Волчок).

Крышка открывается,
Сказка начинается.

Воспитатель ставит Волчок и предлагает победителям игры из прошлой сказки выбрать новую. Стрелка показывает на рисунок, где изображены щука да заяц.

ВОСПИТАТЕЛЬ. О! Какая интересная сказка сегодня выпала. Называется «Болтливая жена». Давайте послушаем.

Воспитатель читает сказку.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Жили-были старик со старухой. И не умела старуха язык держать за зубами. Бывало, что ни услышит от мужа, сейчас вся деревня узнает. Да не столько старуха правды скажет, сколько наплетет да наврет.

Вот однажды пошел старик в лес за дровами. Ступил в одно место ногой — нога и провалилась. «Что такое? — думает старик. — Погляжу-ка». Сломал сук, копнул им раз, другой, третий и вырыл котел, полный золота.

Ну и удача! Только как домой взять? От болтливой жены не укроешься. Она всему свету раззвонит. Еще беды наживешь! Подумал-подумал старик, зарыл котел обратно в землю и пошел домой.

На другой день утром стащил он у жены целую гору блинов, взял живого зайца да живую щуку и в лес отправился. Идет по лесу, на сучки-веточки блины накалывает. На большую сосну щуку повесил — на самую верхушку. А зайца в сеть посадил да в речку пустил. И домой отправился.

Приходит в избу: «Ну, жена, счастье нам привалило! Только тебе сказать нельзя — пожалуй, всем разболтаешь!» — «Скажи, старичок, право слово никому не скажу!» — «Уж так и быть, старуха, скажу. Нашел я в лесу полон котел золота». — «Батюшки! Пойдем поскорей, домой унесем!» — «Смотри, старая, никому не сказывай, не то беду наживем!» — «Не бойся! Ты только не болтай, а я смолчу!»

Повел мужик бабу в лес. Увидала баба — блины на веточках висят, да и говорит: «Что это, батюшка, блины на веточках висят?» Старик поглядел, да и говорит спокойненько: «Чего дивишься? Разве не знаешь: ночью блинная туча шла да над лесом и вылилась».

Дальше пошли. Шли-шли, увидала — щука на дереве, да так

на месте и замерла: «Дед, а дед...» — «Ну, что глазеешь? Пойдем, бабка, скорее!» — «Дед, да разве не видишь? Глянь — щука на дереве выросла». — «Ой ли? Стой-ка, я за ней слазаю. На ужин-то зажарим». Старик влез на дерево и достал щуку.

Шли-шли, дошли до реки. Старик и говорит: «Дай-ка, старая, в сети посмотрим». Заглянул в сети и давай жену звать: «Бабка, глянь-ка, заяц в сети попал! Чудеса, да и только, — зайцы стали в воде плавать! Ну и хорошо! К празднику на обед пригодится».

Взял старик зайца и дальше старуху повел. Пришли они к тому месту, где клад был зарыт, отрыли вдвоем котел с золотом и домой потащили. Дело было к вечеру, совсем стемнело. А где-то стадо домой шло, коровы ревели. «Старик, а старик, — говорит баба, — никак, коровы ревут?» — «Какие коровы! То нашего барина черти дерут!».

Пошли дальше. Старуха опять говорит: «Старик, а старик! Никак, и быки ревут!» — «Какие быки! То на нашем барине черти воду возят». Опять подивилась старуха, да не знает, что и сказать.

Ну, разбогатели старик со старухой. Стала старуха каждый день гостей зазывать да такие пиры задавать, что мужу хоть из дому беги. Старик терпел-терпел да не вытерпел, стал ей говорить, а она разозлилась и давай ругаться: «Не дашь мне по-своему жить! Хочешь все золото себе забрать? Нет, врешь! Я на тебя барину пожалуюсь!»

Побежала она к барину, завыла, заплакала: «Так и так, — говорит. — Нашел мужик котел золота, все себе хочет забрать. Мне по-своему жить не дает! Прибежала я к вашей милости мое горе объявить, на негодного мужа челом бить. Отберите от него половину золота, на мою волю отдайте!»

Барин созвал людей и пошел к старику. Приходит в избу да как закричит на старика: «Ах ты, разбойник этакий! Нашел на моей земле клад, а мне не доложил?! Подавай сейчас же золото!..» — «Смилуйся, батюшка-барин! — отвечает старик. — Я знать не знаю, ведать не ведаю! Никакого золота не находил!» — «Врет он!» — напустилась на него старуха.

Тут барин крепко взялся за старика: «Отдай золото, а то плохо будет!» — Да где же мне его взять? Извольте, батюшка-барин, про все доподлинно допросить старуху!» — «Ну, голубушка, расскажи мне толком, хорошенько: где и в какое время нашли вы котел с золотом?» — «Да вот, барин, — начала старуха, — пошли мы лесом в то самое время, когда блинная туча пролилась. Ещё на всех сучках-веточках блины висели». — «Опомнись, что ты завираешься!» — барин ей говорит. «Да нет, барин-батюшка, дошли мы спервоначалу до дерева, где щука росла...» — «Глянь, батюшка-барин, старуха совсем без ума» —

говорит старик. «Сам ты без ума! — озлилась старуха. — А ты, барин, слушай! Мы потом к реке свернули. Из невода зайца вынули...» — «Помилуй, бабка! Где же это видано, чтобы щуки на деревьях да зайцы в неводах попадались?!» — «Да она у меня глупая, барин!».

А старуха свое: «Стой, помолчи! Мы вот там, подле реки, котел и нашли. Выкопали, а домой понесли в ту пору как раз, когда вас черти драли!» — «Что-о-о?» — «Ну как, барин, на вас черти воду возили!» — «Да она, старик, у тебя вовсе из ума выжила!» — рассердился барин, плюнул и пошел прочь со двора.

А старик так и остался при своем золоте.

Говорят, после он старуху молчать научил.

* * *

Воспитатель начинает игру.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Старуха пусть себе помолчит, а мы с вами снова поиграем. Во что? В Игру, которая называется «Буза-буза-буза».

В игре должен быть Вожак. Это воспитатель. Играющие встают со стульчиков. Воспитатель в центре. Он водит пальцем по своей ладони и приговаривает.

ВОСПИТАТЕЛЬ.

Буза-буза-буза!
Буза-буза-буза!

А теперь делайте, как я, и повторяйте.

ДЕТИ *(вместе с воспитателем).*

Буза-буза-буза!
Буза-буза-буза!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Хорошо. Но это только приговорка. А вам надо повторять за мной все, что я скажу. Кроме чепухи. Например: Заяц в лесу. Вы повторяете. И снова приговор:

Буза-буза-буза!
Буза-буза-буза!

Я опять говорю. Щука в реке. Вы повторяете. Щука в реке. А если я скажу: щука в лесу, или заяц в речке, то вам надо молчать. Ведь главное условие игры — не повторять чепухи. Кто ошибется,

тот должен проделать что-нибудь смешное. А что — мы решим все вместе. А теперь, внимание! Начинаем игру!

Воспитатель и дети водят пальцами по ладони, приговаривая.

ВМЕСТЕ. Буза-буза-буза!

Буза-буза-буза!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Блины на тарелке.

ДЕТИ. Блины на тарелке.

ВОСПИТАТЕЛЬ *(вместе с детьми).*

Буза-буза-буза!
Буза-буза-буза!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Корабль в море!

ДЕТИ. Корабль в море!

ВМЕСТЕ.

Буза-буза-буза!
Буза-буза-буза!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Крокодил в небе.

ДЕТИ *(молчат).*

ВМЕСТЕ.

Буза-буза-буза!
Буза-буза-буза!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Молоко в бутылке!

ДЕТИ. Молоко в бутылке!

ВМЕСТЕ.

Буза-буза-буза!
Буза-буза-буза!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Топор на сковородке.

ДЕТИ *(молчат)* и т. д.

Игра заканчивается по мере необходимости. Проигравшие по ходу игры выполняют смешные задания. Важно, чтобы эти задания придумывали сами дети.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Сказку послушали, в Бузу поиграли, пора и закрывать Бабушкин сундук. До новой сказки.

Убирает Волчок и круг с рисунками в сундук.

ЗОЛОТОЙ ТОПОР

Сказочная комната. На столике Бабушкин сундук. Дети усаживаются в кружок. Воспитатель подходит к сундуку и стучит в него.

ВОСПИТАТЕЛЬ.

Тук, тук, тук, тук, тук,
Здравствуй, Бабушкин сундук!

ДЕТИ. *(Вместе с воспитателем).*

Чок, чок, чок, чок,
Здравствуй, Бабушкин внучок!

ВОСПИТАТЕЛЬ.

Тук, тук, тук, тук,
Что ты прячешь, старый друг?

ДЕТИ. *(Вместе с воспитателем).*

Чок, чок, чок, чок,
Восемь сказок да волчок.

ВОСПИТАТЕЛЬ *(открывая сундучок и вынимая Волчок).*

Крышка открывается,
Сказка начинается.

Воспитатель ставит Волчок и предлагает победителям игры из прошлой сказки выбрать новую. Стрелка показывает на рисунок, где изображен золотой топор.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Золотой топор. Наша сказка и называется «Золотой топор».

Воспитатель читает сказку.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Однажды мужик пошел в лес дрова рубить, подошел к озеру, сел на берег и нечаянно уронил топор в воду. Сидит он и плачет. Вдруг из воды выходит черт и спрашивает: «Чего, мужик, плачешь?» — «Топор, батюшка, утопил».

Ушел черт в воду и через недолгое время приносит мужику серебряный топор и спрашивает: «Твой топор?! — «Нет, — отвечает мужик, — не мой». Черт снова в воду ушел и снова приносит ему топор — теперь золотой. И спрашивает: «Твой топор?» — «Нет, — отвечает мужик, — не мой». В третий раз черт вынес мужику его собственный топор. И спрашивает: «Твой топор?» — «Мой, мой!».

Тогда черт подарил мужику все три топора, и пошел мужик домой с радостью.

Пришел он домой и рассказал все мужикам.

Тогда одному богатому мужику тоже захотелось получить золотой и серебряный топоры. Пришел он к озеру, бросил свой топор в воду, сидит и горюет. Выходит из воды черт, спрашивает: «Что ты горюешь?» — «Да топор потопил». Ушел черт, потом приносит ему серебряный топор и спрашивает: «Твой топор?» — «Мой, мой, чур мой!».

А черт ушел с топором и больше не вышел из воды.

Так богатый мужик и остался без топора.

* * *

Воспитатель начинает игру.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Сказочка кончается. А новая игра начинается. Слышали поговорку — лес рубят — щепки летят? Вот в нашей игре и топоры будут и щепки будут. Топоры, как в сказке: простой, серебряный и золотой. А значит, и щепки такие:

простые, серебряные и золотые.

Воспитатель предлагает убрать стулья.

Становимся в круг. *(Дети окружают воспитателя).* Представьте, что все вы — щепочки: простые, золотые и серебряные. А кто какие — вы сейчас узнаете. У меня на подносе — *(поднос приготовлен заранее)* — разноцветные жетоны. Берите, кому какой попадется. *(Воспитатель проходит по кругу, и дети разбирают жетоны. Они трех цветов: желтые, белые и коричневые).* А теперь внимательно посмотрите на свои жетоны, какого они цвета. Желтые жетоны — это золотые щепки, белые жетоны — это серебряные щепки, а коричневые жетоны — простые щепки. Для начала послушайте нашу сговорку:

Три дровосека выходят во двор,
Каждый выносит волшебный топор,
Ровно три раза ударят подряд,
Тридцать три щепки на землю летят.

Давайте повторим. *(Дети вместе с Воспитателем повторяют и заучивают сговорку).*

ВОСПИТАТЕЛЬ. А теперь послушайте правила игры.

По моему знаку вы начинаете движение по кругу. Вы идете и читаете сговорку про трех дровосеков. Как только вы сказали последнее слово, я добавляю: «Раз, два, три!». И на счете «три» вам надо быстро разбежаться по трем домикам. *(Домики рисуются заранее, или обозначаются лентами или шнурами в виде квадратов. Квадраты равномерно расположены по кругу).* В каждом домике игроков должно быть одинаковое количество, а если кто-то будет лишний — перебегай туда, где недостает игрока. *(Обязательное условие этой игры, чтобы количество участников делилось на 3 без остатка. Например: 18, 21, 24, 27 и т.д.).* А что делать дальше, я вам потом расскажу. Итак, начинаем.

Дети идут по кругу и декламируют.

ДЕТИ.

Три дровосека выходят во двор,
Каждый выносит волшебный топор,
Ровно три раза ударят подряд,
Тридцать три щепки на землю летят.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Раз, два, три!

Дети разбегаются и занимают домики. Воспитатель

помогает выровнять количество игроков в каждом домике.

ВОСПИТАТЕЛЬ. А теперь самое главное. Раскройте ладошки и в каждом домике посмотрите, каких щепочек у вас больше. Простых, золотых или серебряных. Надо собрать в домике щепочки одного цвета. А поэтому ненужные вам щепочки вы обменяете с соседним домиком. Хитрость заключается в том, что в соседнем домике не знают, какого цвета щепочку вы им даете, а вы не знаете, что вам дают взамен. Все три домика меняются одновременно по часовой стрелке. Первый домик отдает ненужную им щепку второму домику, второй — третьему, третий — первому. Совершили обмен и быстро посмотрите, что вы приобрели и что надо еще поменять. И так до тех пор, пока в избушке соберутся щепочки одного цвета. Тогда команда дружно приседает на корточки. Увидев, что одна команда присела, две оставшихся должны присесть тоже. Какая команда зазевалась, та и проиграла.

Внимание! Обмен начали! *(Следует игра).*

ВОСПИТАТЕЛЬ. Победители садятся, как зрители, а проигравшие остаются на месте. *(Обращаясь к проигравшим).* Если не хотите быть зеваками, давайте выкуп. Каждый назовите по три разных дерева.

1 ИГРОК. Дуб, сосна, береза.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Выкуп принимается,

Зевака отпускается.

Игрок уходит из «домика» и присоединяется к зрителям.

2 ИГРОК. Ель, клен, вяз.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Выкуп принимается,

Зевака отпускается.

Второй игрок присоединяется к зрителям.

3 ИГРОК. Липа, осина, тополь.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Выкуп принимается,

Зевака отпускается.

Следующие игроки будут испытывать затруднения с названиями деревьев. Воспитатель вместе со зрителями может помочь, чтобы всех освободить.

Перечень деревьев: пихта, ольха, акация, рябина, яблоня, груша, слива, бук, кедр, ясень, лиственница, ива, карагач, боярышник, вишня и т. д.

После окончания игры Воспитатель убирает Волчок и закрывает Бабушкин сундук.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Сказку послушали, выкуп собрали и хватит на сегодня. До следующей играй-сказки.

БЫЧОК СМОЛЯНОЙ БОЧОК

Сказочная комната. На столике Бабушкин сундук. Дети усаживаются в кружок. Воспитатель подходит к сундуку и стучит в него.

ВОСПИТАТЕЛЬ.

Тук, тук, тук, тук, тук,
Здравствуй, Бабушкин сундук!

ДЕТИ.

Чок, чок, чок, чок,
Здравствуй, Бабушкин внучок!

ВОСПИТАТЕЛЬ.

Тук, тук, тук, тук,
Что ты прячешь, старый друг?

ДЕТИ. *(Вместе с воспитателем).*

Чок, чок, чок, чок,
Восемь сказок да волчок.

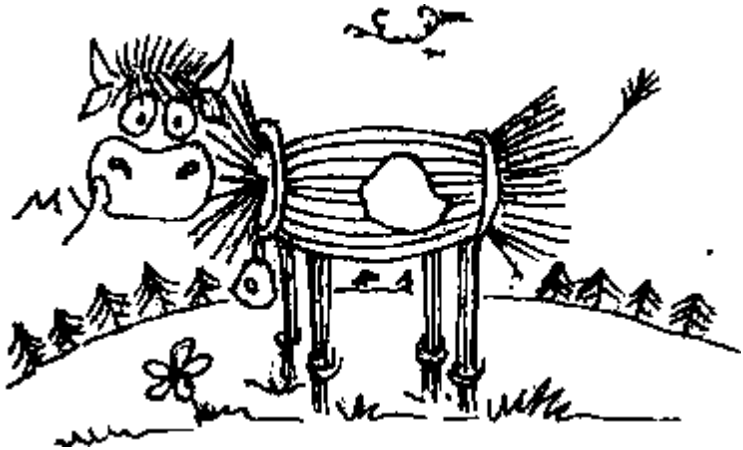
ВОСПИТАТЕЛЬ. *(Открывая сундук, доставая Волчок).*

Крышка открывается,
Сказка начинается.

Воспитатель ставит Волчок и предлагает победителям игры из прошлой сказки выбрать новую. Стрелка показывает на рисунок, где изображен Бычок.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Бычок. Ну что ж, бычок так бычок. А сказка наша называется «Бычок смоляной бочок»

Воспитатель читает сказку.



ВОСПИТАТЕЛЬ. Жили старик со старухой, была у них одна внучка — Аленушка. У всех в деревне скотинка была: у кого коровушки, у кого телятки, у кого овечки, а у них никого не было. Вот однажды дедушка и говорит: «Бабка, а давай-ка сделаем мы своей Аленушке из соломы бычка да вымажем ему смолой бочка».

Сделали из соломы бычка, вымазали смолой бочка и поставили во двор. Утром народ скотинушку погнал, и бабушка с Аленушкой погнали своего бычка. Пригнали на полянку, а сами в лес ушли сладку ягоду земляничку собирать. Стоит бычок на полянке, вдруг бежит зайчик и говорит: «Что за чудо? Сколько лет я бегал по этому лужку, никогда не видел такого чуда!».

Бегал-бегал, уж любопытно стало: взял да лапой и попробовал, да в смолу лапу залепил. Пришли бабушка со внучкой, погнали бычка домой, а зайчик на трех лапках тоже прыгает. Стал зайчик просить: «Отпустите вы меня домой, я за это вам, Аленушке бус да лент принесу».

Жалко стало зайчика, взяли да и отпустили домой. Убежал зайчик домой.

На второй день бабушка с Аленушкой погнали опять бычка. Пригнали на полянку, а сами ушли грибов искать. По полянке бежит, побежала лиса, увидела бычка, уж так она заинтересовалась. Кругом бегала-бегала да раз лапу — и тоже залепила, и никак не может лиса лапу свою вытащить. Пришли бабушка с Аленушкой, погнали бычка домой, и лиса тоже на трех лапах прыгает. Стала лиса просить: «Отпустите вы меня к малым детушкам-лисенятушкам, я за это вам гусей, да уток, да кур пригоню. У вас будут и яички, и мясо, и подушка пуховая, и перинка перяная!».

Отпустили лису. На третий день погнали быка смоляного бочка в поле. Опять поставили, а сами ушли цветы собирать. Собирают цветы, вдруг по полянке пошел медведь, увидел он

бычка — любопытно стало Мишке: кругом обошел, вторая раз обошел — и с того боку подойдет: «Что за чудо? В жизни не видел такого бычка! Давай, — думает, — попробую лапой». Как попробовал лапой — да и залепил свою лапу. Сколько ни бился Мишка, никак свою лапу не мог освободить. Пришла бабушка со внучкой, погнали бычка домой, и Мишка на трех лапах тоже прыгает. Стал Мишка просить: «Отпустите вы меня к малым детушкам-медвежатушкам! Я за это вам и быков, и коров осенью пригоню».

Отпустили Мишку. После этого все лето гоняли на этот лужок бычка — никто больше не попался. Осенью народ всю скотинку во двор закрыл, и бабушка с Аленушкой тоже своего бычка пригнали, тоже во двор закрыли. Сидит Аленушка дома, скушно опять ей стало. Вдруг на улице шум, крик — «га-га-га». Как посмотрит Аленушка, а лиса гонит и кур, и уток, и гусей — только пух летит по всему, по всей улице. Пригнала и кричит: «Аленушка, отворяй ворота!».

Открыли бабушка с Аленушкой ворота, впустили кур и уток. Ну, у Аленушки появилось мясо свежее, и перинка перяная, и подушка пуховая, и яички.

Долго ли, коротко ли, по деревне опять крик пошел — коровы мычат, быки кричат. Кричит медведь: «Отворяйте ворота!». Открыли ворота, у Аленушки и молоко свежее, и сметанка, и сливочки, и творожок стал. Только один заяц ничего не приносит. «Ну, — думают, — обманул нас зайчик». А заяц ждал зимы. Как только наступила зима, зайчик пришел в деревню на посиделки; девушки песни поют, пряжу прядут — ну и заяц плясать, да ну всякие колена выделывать! Плясал-плясал, девушки его и нарядили: кто бусы, кто ленты привязал. Зайчик сел в уголок, сидел-сидел, и только девушки сели за прялки, стали песни петь — он тихонько и сбежал. Аленушке и бусы принес, и ленты принес.

Теперь у нашей Аленушки все есть.

Вот и сказке конец.

* * *

Воспитатель начинает игру.

ВОСПИТАТЕЛЬ. А теперь, как всегда, поиграем. Выберем бычка, бабушку с дедушкой и начнем. Кто знает какое-нибудь стихотворение про бычка? *(Тот, кто первым откликается на вопрос и расскажет стихотворение, становится Бычком).* А дедушкой станет тот, кто первым отгадает загадку: «Два крючка, два кружка, посредине — мостик». *(Кто-то из детей дает правильный ответ).* Конечно, это очки. Без которых никакой

дедушка не обходится. (*Обращаясь к отгадчику).* Ты и будешь Дедушкой. А чтобы стать бабушкой, надо еще одну загадку отгадать:

«Сама маленькая,
Тоненькая,
Коса длинная».

(Кто-то из детей дает верный ответ). Правильно, иголка с ниткой. *(Обращаясь к отгадчику).* Тебе и быть Бабушкой.

Игра наша называется «Бычок смоляной бочок». Правила у нее очень простые. Пойдет Бычок гулять, прилипнут к нему всякие звери, он их и приведет к бабушке и дедушке. Звери будут просить: «Отпусти нас, Бабушка, отпусти нас, Дедушка!». И подарки будут предлагать. Если Бабушка и Дедушка отгадают, от какого зверя подарок, они его и отпустят.

А теперь, чтобы Бабушка с Дедушкой не знали, кто каким зверем будет, мы их попросим подождать за дверями. И не подслушивать.

Воспитатель выводит за дверь «Бабушку» и «Дедушку».

ВОСПИТАТЕЛЬ *(шепотом).* Вот наш Бычок. Бы-чо-к. В конце слова буква «к». А прилипнуть к нему может только тот, кто первым назовет зверя на букву «к». Например, козел. А к козлу прилипнет зверь на букву «л». Ведь слово «козел» заканчивается на букву «л». На какую букву имя зверя кончается, на ту букву имя следующего зверя начинается. Понятно? Хорошо. Тогда начинаем.

Вот Бычок
Смоляной бочок
На «к» кончается
А кто на «к начинается?

Кто придумал? *(Кто-то называет, скажем, кота).*

ИГРОК. Кот.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Правильно! Вот Кот и прилипает к бычку. *Приглашает Кота взять за талию Бычка.*

Вот бычок
Смоляной бочок,
Да Кот
На «т» кончается,
А кто на «т» начинается?

ИГРОК. Тигр.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Верно. Прилипай к Коту. *(Тигр берет Кота за талию).*

Вот бычок
Смоляной бочок,
Да Тигр
На «р» кончается,
А кто на «р» начинается?

ИГРОК. Рысь.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Молодец. Прилипай к Коту. *(Рысь берет Тигра за талию).*

Вот бычок
Смоляной бочок,
Да Рысь
На «с» с мягким знаком кончается,
А кто на «с» начинается?

ИГРОК. Свинья.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Очень хорошо. Прилипай, Свинья, к Рыси. *(Свинья берет Рысь за талию).*

Вот бычок
Смоляной бочок,
Да Свинья
На «я» кончается,
А кто на «я» начинается?

Игра длится до тех пор, пока у ребят не иссякнут названия зверей. Далее Воспитатель вместе с ребятами договариваются со всеми зверями, кто какой подарок принесет Дедушке с бабушкой. Подарки должны соответствовать повадкам зверей.

Например: Кот — молоко или сливки.

Тигр — рубашка в полоску.

Рысь — кедровую шишку.

Свинья — желуди и т. д.

Подарки условные. Подбираются из имеющихся в саду игрушек. В комнату приглашаются Бабушка и Дедушка.

ВОСПИТАТЕЛЬ.

Вот бычок
Смоляной бочок,
С ним друзья пришли,
Подарочки принесли.

(Обращаясь к Бабушке с Дедушкой). А вам надо спросить: «Кто пришел? Что принес?». А тот, кого спрашивают, отвечает: «Я тот-то и то-то принес», называет подарок и потом добавляет:

«А мое имя
На «в» начинается,
На «к» кончается».

Такую загадку может Волк загадать, если вдруг он окажется среди нас. Бабушка с Дедушкой, вы готовы?

БАБУШКА и ДЕДУШКА. Готовы!

ВОСПИТАТЕЛЬ. И мы готовы. *(Кот подходит к Дедушке с Бабушкой).*

ДЕДУШКА. Кто пришел?

БАБУШКА. Что принес?

КОТ. Принес молока да сливочек.

А имя мое
На «к» начинается
На «т» кончается.

ДЕДУШКА. Кот.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Правильно. Оставляй, кот, подарок да и беги, куда хочешь.

К Дедушке с Бабушкой подходит следующий игрок.

ДЕДУШКА. Кто пришел?

БАБУШКА. Что принес?

ТИГР.

Рубашку в полоску.
А имя мое
На «т» начинается,
На «р-р-р» кончается.

Если Бабушка и Дедушка не догадаются, воспитатель дает

дополнительные подсказки. Например: этот зверь любит мясо, все звери его боятся, он и сам в полосатой рубашке бегает и т.д.

ДЕДУШКА. Тигр.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Конечно, Тигр! Оставляй, Тигр, подарок и беги, куда хочешь, да смотри не кусайся.

К Дедушке с Бабушкой подходит Рысь.

ДЕДУШКА. Кто пришел?

БАБУШКА. Что принес?

РЫСЬ.

Шишку кедровую.
А имя мое
На «р» начинается,
На «с» с мягким знаком кончается.

ИГРОК. Рысь.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Верно. Оставляй, Рысь, подарок и беги, куда хочешь.

ДЕДУШКА *(обращаясь к Свинье)*. Кто пришел?

БАБУШКА. Что принес?

СВИНЬЯ.

Желуди.
А имя мое
На «с» начинается,
На «я» кончается?

ДЕДУШКА. Свинья!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Правильно. Оставляй, Свинья, подарок и беги, куда хочешь. Молодцы Бабушка и Дедушка. Загадки отгадали, зверей освободили. А захотим еще раз поиграть, снова Бычка в лес пустим. Гуляй, Бычок, смоляной бочок.

ПЕЧОНОЧКА

Сказочная комната. На столике Бабушкин сундук. Дети усаживаются в кружок. Воспитатель подходит к сундуку и стучит в него.

ВОСПИТАТЕЛЬ.

Тук, тук, тук, тук, тук,
Здравствуй, Бабушкин сундук!

ДЕТИ.

Чок, чок, чок, чок,
Здравствуй, Бабушкин внучок!

ВОСПИТАТЕЛЬ.

Тук, тук, тук, тук,
Что хранишь ты, старый друг?

ДЕТИ. *(Вместе с воспитателем).*

Чок, чок, чок, чок,
Восемь сказок да волчок.

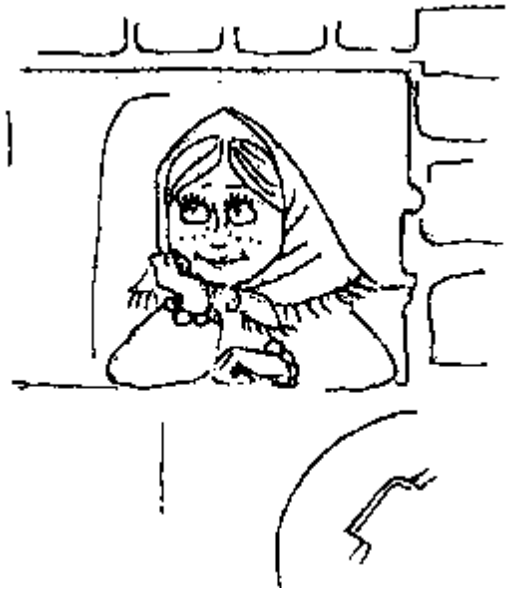
ВОСПИТАТЕЛЬ *(открывая сундучок и вынимая Волчок).*

Крышка открывается,
Сказка начинается.

Воспитатель ставит Волчок и предлагает победителям игры из прошлой сказки выбрать новую. Стрелка показывает на рисунок, где изображена девочка с косичками.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Наша сказка называется «Печоночка». Сидим и слушаем.

Воспитатель читает сказку.



ВОСПИТАТЕЛЬ. Жили-были старик и старушка. А детей у них не было. Вот старушка и говорит: «Старик, а старик, брось хворостину в печь».

Бросил старик хворостину в печь, а там зарычало, зафырчало тонким голосом. Открыла бабка печь, а там девочка — Печоночка. Стала она бабе, деду за дочку.

Пошла Печоночка в лес с подругами. Подруги от нее убежали. Забрела Печоночка в лес, нашла хатку, а в той хатке медведь лежит в люльке: «Девочка, девочка, покачай меня».

Стала Печоночка его качать: «Баю-бай, Мишенька, спи, одним глазком смотри».

Вот один глаз у медведя спит, другой смотрит. «Мишенька, отпусти меня на улицу в щепки поиграть».

Пошла Печоночка на улицу.

Вдруг дедушкины да бабушкины овечки бегут: «Печоночка, садись на нас, мы тебя к бабушке отвезем».

Девочка выбрала самого лучшего овечка, да и побежали. Медведь выскочил и отнял Печоночку.

Стала Печоночка его качать: «Баю-бай, спи, Мишенька, засыпай, одним глазком смотри. Мишенька, пусти меня на улицу в бабки поиграть».

Пошла Печоночка.

Вдруг бабушкины и дедушкины коровы бегут. «Садись скорей, Печоночка, мы тебя к бабушке отвезем».

Села Печоночка, и побежали. А медведь одним глазом смотрит. Выскочил и отнял Печоночку.

Сидит Печоночка, плачет, медведя качает: «Спи, Мишенька,

баю-бай, оба глаза закрывай».

Медведь и заснул на оба глаза. Вышла Печоночка на улицу. Бабушкины да дедушкины кони бегут. «Садись скорее, Печоночка, мы тебя к бабушке отвезем».

Села Печоночка, и побежали. А медведь спит, не видит. Так и приехала Печоночка домой.

* * *

Закончив чтение, просит убрать стулья, а затем начинает игру.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Вот мы и поиграем сейчас в Печоночку и Медведя. Давайте договоримся: пусть этот мячик *(показывает маленький мячик)* будет у нас Печоночкой, а этот, большой *(показывает)* — Медведем. Постройтесь в две колонны. В одной — девочки, в другой — мальчики. *(Если в колоннах разное количество детей, Воспитатель их уравнивает. Колонны становятся параллельно друг другу на расстоянии 1,5-2 метра).* Медведю надо догнать Печоночку. Печоночка прыгучая, ловкая да быстрая, но и Медведь прыгать горазд. *(Обращаясь к девочкам).* Вы помогаете Печоночке, *(к мальчикам)* а вы — Медведю.

Первая девочка ударяет мяч об пол, да так, чтобы он перескочил через голову второй девочки. Перелетает через голову, мяч должен коснуться пола, подпрыгнуть и тут его должна поймать третья девочка. Она быстро вновь ударяет мяч об пол, да так, чтобы перескочил через голову четвертой девочки. И так до конца. А затем мяч таким же образом скачет обратно. Но ударяют его те, через кого он перелетал, то есть игроки под четными номерами. А перелетает мяч теперь уже через головы игроков с нечетными номерами. Точно так же действуют мальчики с большим мячом.

Если мальчики заканчивают игру первыми, они все вместе кричат:

Печоночка, Печоночка,
Хитрая девчоночка,
Надо снова начинать,
Надо люльку покачать.

А девочки отвечают:

Баю-баю, баю-баю,
Я Мишутку покачаю,
Баю-баю, баю-бай,
Я бегу, ты догоняй!

И игра повторяется сначала.

Если же первыми заканчивают девочки, то они все вместе должны крикнуть:

Неуклюжий Мишка,
Косолапый слишком.
Чтоб Печоночку догнать,
Нужно снова начинать.

А мальчики отвечают:

Печоночка, Печоночка,
Хитрая девчоночка,
Тыре-пыре-растапыре,
Начинаем — три, четыре!

И игра повторяется.

Воспитателю следует обратить внимание на то, что мяч после удара об пол должен обязательно перелететь через голову соседа. Если игрока постигла неудача, он подбирает укатившийся мячик, и повторяет удар. И так до тех пор, пока мяч все-таки перелетит через голову рядом стоящего.

СКАЗКА ПРО ЗМЕЯ

Сказочная комната. На столике Бабушкин сундук. Дети усаживаются в кружок. Воспитатель подходит к сундуку и стучит в него.

ВОСПИТАТЕЛЬ.

Тук, тук, тук, тук, тук,
Здравствуй, Бабушкин сундук!

ДЕТИ.

Чок, чок, чок, чок,
Здравствуй, Бабушкин внучок!

ВОСПИТАТЕЛЬ.

Тук, тук, тук, тук,
Что ты прячешь, старый друг?

ДЕТИ.

Чок, чок, чок, чок,
Восемь сказок да волчок.

ВОСПИТАТЕЛЬ. *(Открывая сундук и вынимая Волчок).*

Крышка открывается,
Сказка начинается.

Воспитатель ставит Волчок и предлагает победителям игры из прошлой сказки выбрать новую. Стрелка показывает на рисунок, где изображен сказочный Змей.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Вот и новая сказка. Сказка про Змея.

Начинает читать.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Жил-был крестьянин. У него был сын. Он жил с отцом, наконец ушел от него на все четыре стороны.

Долго он шел и, наконец, в лесу увидел трехэтажный дом. Он вошел в него. Видит, сидит старуха. Она спросила: «Зачем ты сюда, дитятко? Змей прилетит и съест тебя». Но парень не испугался: «Что будет, то и будет». Старуха спрятала его за печку.

Вскоре приходит змей и говорит: «Фу-фу, русским духом несет». — «Ты летал по белому свету да русского духу нахватал, а здесь и муха не смеет пролететь».

Когда змей пришел в хорошее состояние духа, старуха стала просить: «Не ешь человека, пусть он будет твоим меньшим братом». — «Если он сильнее меня, пусть будет моим старшим братом, а если слабее — пусть будет младшим братом».

Когда крестьянский сын вышел из-за печки, змей вступил с ним в борьбу, силы пробовать. Змей сразу поборол и сказал: «Будь меньшим моим братом». И отдал ему ключи от амбаров и приказал ему ходить во все амбары, кроме трех, в которые змей запретил входить.

На другой день змей ушел. Крестьянский сын не входил в те амбары, в которые дозволил змей, а пошел в запрещенные амбары, сказав: «Что будет, то и будь». В первом амбаре он нашел девицу, которая шила рубашку. Девица сказала: «Зачем ты сюда вошел, Иван-царевич, змей прилетит и съест тебя». Девица была одета в тонкую рубашку, сквозь которую было видно ее тельцо, а сквозь тельцо косточки видно, сквозь косточки мозг видно, как из косточки в косточку мозг переливается. Эта девица сидит тут тридцать лет.

Он запер ее и пошел в другой. И в этом амбаре оказалась

девица, которая шила рубашку. Она задала ему такой же вопрос, как и первая. «Чтобы спастись тебе, поди в третий амбар — там по правую руку стоит сильная вода, по левую слабая. У сильной воды на блюде лежит арбуз сильный, а у слабой воды на блюде лежит слабый арбуз».

Крестьянский сын вошел в третий амбар и стал пить сильную воду и есть сильный арбуз. Он выпил почти всю воду и съел почти весь арбуз и стал таким силачом, что под ним затрясся амбар. Он взял в сильную воду налил слабой воды, а вместо сильного арбуза подложил слабый. Затворив амбар, он пошел к старухе и пал ей ноги, прося прощения за то, что он выпил воду. Старуха не прощала, но, наконец, простила.

Он вышел из дому и пошел по двору. Посредине двора он заметил чугунную западню. Он отворил ее и увидел, что стоит конь на двенадцати цепях и на двенадцати замках. Крестьянский сын спустился и пошел к этому коню. Конь сказал ему: «Зачем ты вошел? Змей сейчас придет и съест тебя». Парень отвечал: «Я его не боюсь». Конь попросил его отковать цепи, отомкнуть замки, посадил на себя и сказал: «Поезжай на мне; если ты усидишь на мне, значит, можешь бороться со змеем, а если не усидишь, я тебя убью».

Крестьянский сын поехал, но не мог усидеть и упал, но снова сел и поскакал. Конь уронил седока и в другой раз, седок сел и в третий раз, и так крепко, что конь скакал через леса, горы и не мог сронить ездока, и сказал ему: «Ты в два раза сильнее змея». И повез его домой к змею.

Конь встал на прежнее место, а парень спустился, запер коня на двенадцать замков и приковал на двенадцать цепей. Конь обратил парня в ячменное зернышко и положил под свое копыто.

Прилетел змей, узнал от старухи, что его младший брат побывал в запрещенных амбарах, и стал его искать, но найти нигде не мог. Змей отворил западню и вошел к коню: «Скажи мне, верный конь, всю сущую правду, где мой меньший брат?». Конь спросил: «Не есть ли ты его хочешь?». Змей сказал: «Я его съем за то, что он меня не слушался». Конь сказал: «Он тебя сильнее в два раза». И после этих слов поднял копыто, сказал: «Выходи».

Как выскочил парень, так вся земля задрожала. Змей испугался, попросил его быть старшим братом, а себя назвал младшим.

* * *

Воспитатель начинает игру.

ВОСПИТАТЕЛЬ.

Сказка ложь, да в ней намек,
Добрым молодцам урок.

Давайте-ка и мы с вами узнаем, кто из нас младший брат, а кто старший. А для этого надо пройти испытание. Да не одно, а целых четыре. *(В этой игре требуется ровно 16 человек. Если детей больше, воспитатель предложит оставшимся быть судьями в каждом из четырех конкурсов и зрителями. Стулья убираются).*

Играть мы будем по олимпийской системе. Сначала восемь против восьми. Потом четыре против четырех, потом двое против двоих, и, наконец, один против одного. Победитель и будет старшим братом.

Начнем с того, что разделимся на две команды. А поможет нам веселая таблица умножения, а точнее — деления. На кого выпадут цифры 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 — те и выходят. Они — первая команда. А все оставшиеся — вторая. Их тоже восемь. Встали в круг! Внимание! Начинаю счет.

(Веселую таблицу умножения Воспитатель превращает в считалку. И каждое слово акцентирует, указывая пальцем на очередного игрока).

Одиножды *один* —
На берегу Пингвин.
Одиножды *два* —
В лесу сова.
Одиножды *три* —
На ветке снегири.
Одиножды *четыре* —
Кошка в квартире.
Одиножды *пять* —
Продолжаем считать.
Одиножды *шесть* —
Медведь хочет есть.
Одиножды *семь* —
Белка в колесе.
Одиножды *восемь* —
Ворона в просе.

А теперь я прошу подойти первую команду вот к этому стулу, а вторую вот — к этому. *(Стулья нужно поставить во время счета).* Старший брат — самый сильный брат. Вот мы и проверим для начала силу духа. Я кладу на стулья по воздушному шарику.

Команды делают глубокий вдох, набирают побольше воздуха и что есть силы дуют на свой шар. Но только один раз. Чей шарик улетит дальше — тот и победитель. Приготовились? Приготовились. Набрали воздуха. Дуем! Ну-ка, судьи, кто победитель? Чей шарик дальше? *(Судьи выносят решение. Воспитатель предлагает проигравшим занять место зрителей).*

Считаемся опять. Встаньте в круг. Я начинаю.

Дуб, сосна, береза, ель.
Мед, хурма, урюк, кисель.

Деревья в одной команде, а сладости — в другой. Команды садятся на коврик друг против друга. Теперь проверяем силу рук. Все беремся за эту палку. Кто кого перетянет — тот и победил. Внимание! Начали. *(Следует перетягивание палки. Судьи называют победителей. Воспитатель приглашает проигравших занять места болельщиков).*

Опять считаемся.

Укроп, салат,
Вода, лимонад.

«Травки» в одной команде, «Вода» и «Лимонад» — в другой. Двое на двое.

Следующий конкурс называется «Знание — сила». Победит тот, кто лучше знает сказки. Сказки, в которых нечистая сила действует. Команды по очереди называют имена сказочной нечисти. Кто больше назовет, тот и победил. *(Воспитатель приводит пример имен нечистой силы: Баба Яга и водяной, а дети могут продолжить — Кощей Бессмертный, Змей Горыныч, леший, домовой, лесовик, черт, русалка, лихо одноглазое и т.д. После конкурса, когда иссякнут имена персонажей, Воспитатель отправляет проигравших к зрителям и приступает к проведению последнего конкурса).*

А сейчас — самое главное испытание. Проверяем силу воли. *(Обращаясь к двум финалистам).* Становимся лицом к лицу и смотрим друг другу в глаза. Не моргая. Кто первый не выдержит, отведет глаза или моргнет, тому быть младшим братом. А победитель и есть наш старший брат. Внимание! Начали. Судьи внимательно смотрят.

После окончания конкурса.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Мы поздравляем *(например)* Сашу Иванова, с заслуженной победой. Он показал и силу духа и силу рук и силу

ума и силу воли. Аплодисменты победителю.

А теперь Волчок убираем в сундучок.

Если эта игра окажется последней, то занятия нужно завершить следующей церемонией.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Ну вот и все. Сказка за сказкой. Опустел сундук. *(Убирая Волчок в сундук).*

Сказка завершается,
Крышка закрывается.

А теперь нам надо попрощаться с Бабушкиным сундучком.

Тук, тук, тук, тук,
До свидания,сундук!
Чок, чок, чок, чок,
До свидания, волчок!

Я попрощалась, а теперь попрощайтесь вы. *(Дети повторяют вместе с Воспитателем).*

ДЕТИ.

Тук, тук, тук, тук, тук,
До свидания, сундук!
Чок, чок, чок, чок,
До свидания, волчок!

ЧТО НЕОБХОДИМО ПРИГОТОВИТЬ К ЗАНЯТИЯМ

Бабушкин сундук.

(Для его изготовления можно использовать соответственно расписанную художником коробку).

Круг с рисунками, символизирующими сказки.

Волчок со стрелкой.

Сказка *«О зимовых зверях»*

1. Рисунки или аппликации для стульев. (Бык, Баран, Петух, Гусь, Волк, Лиса, Медведь).
2. Шнур, 5-6 м

Сказка *«Блюдо киселю»*

Два спортивных обруча

Сказка *«Золотой топор»*

По 8-10 фишек различных цветов: желтых, белых и коричневых

Сказка *«Печоночка»*

Два мяча. Маленький и большой.

«Сказка *про змея»*

1. Два воздушных шара. Разных цветов.
2. Палка для перетягивания.

ШКОЛА ВИННИ-ПУХА

УРОКИ СЛОВОТВОРЧЕСТВА И ВЕСЕЛОГО СОЧИНИТЕЛЬСТВА

Сценарии развлекательно-познавательных занятий

Умение слышать слово, умение играть со словом, умение всматриваться в слово — непременное условие постижения богатства родного языка. Хорошо, когда такое постижение проходит в атмосфере игры и полного раскрепощения ребенка. А это возможно потому, что предлагаемые обстоятельства (игра в школу ВИННИ-ПУХА) созвучны детскому мировосприятию.

Мы предлагаем ребенку как бы пройти десять классов. Каждое новое занятие — это как бы переход в следующий класс. А открытие такой школы и окончание ее могут стать своеобразным праздником для детского сада. И здесь возможно приглашение родителей, гостей и т. д.

Придумывая каждое занятие, мы ставили перед собой несколько задач.

Во-первых. Научить ребят почувствовать живую плоть слова, его составляющие. Испытать радость от поиска различных звукосочетаний, что позволяет лучше осознать истинный смысл слова.

Во-вторых. Нам хотелось, чтобы во время уроков ребенок находился в состоянии постоянного сочинительства.

В-третьих. Чтобы у ребенка появился вкус к поэтическому слову. Почти каждое занятие предполагает заучивание наизусть нового стихотворения.

В-четвертых. Игра в школу как нельзя лучше, исподволь готовит ребенка к настоящей учебе. И это особенно важно для старших и подготовительных групп детского сада.

Воспитателю следует обратить внимание на структуру «уроков». Ее основные элементы:

— перекличка (творческая разминка);

— две-три игры словотворчества и веселого сочинительства;

— знакомство с новым стихотворением и коллективное заучивание его наизусть;

— проверка домашнего задания и выдача нового. Мы надеемся, что эти занятия, занятия в «школе» ВИННИ-ПУХА, принесут радость не только детям, но и воспитателям, не только воспитателям, но и родителям.

ОТКРЫТИЕ ШКОЛЫ ВИННИ-ПУХА

Что такое открытие школы Винни-Пуха?

Хотелось, чтобы это был праздник. Праздничным должно быть убранство комнаты (воздушные шары, ребячьи рисунки, игрушки). Уместны были бы и герои сказки А. Милна «Винни-Пух и все, все, все» на рисунках или в любом другом виде. Звучат музыкальные позывные. Это может быть мелодия из мультфильма про плюшевого медвежонка. Воспитатель приглашает ребят усаживаться.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Сегодня у нас с вами торжество. Мы открываем школу. Не простую, а сказочную. Называется она «Школа Винни-Пуха». Почему Винни-Пуха? Да потому, что Винни-Пух, во-первых, хороший, во-вторых, он очень хороший, а в-третьих, он очень, очень и очень хороший. А еще веселый и самый лучший-прелучший сочинитель шумелок, пыхтелок, ворчалок.

Вот мы и решили открыть такую школу, где можно все время чего-нибудь придумывать. Веселое и интересное.

Раздается стук в двери. Это почтальон. Им может быть как кто-то из взрослых, так и кто-то из детей.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Кто там?

ПОЧТАЛЬОН. *(Входя).* Это я, почтальон.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Что принес?

ПОЧТАЛЬОН. Телеграмму.

ВОСПИТАТЕЛЬ. От кого?

ПОЧТАЛЬОН. От того, кто больше всего на свете любит мед и больше всего не любит пчел.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Ребята, кто прислал телеграмму? (Ребята отвечают). Правильно, Винни-Пух. *(Берет телеграмму. Почтальон уходит).* Давайте прочитаем. Поздравля! Жела! Успе! С приве! Медве! В. П.! Переведем с медвежьего на русский: «Поздравляю! Желаю успехов. С приветом медвежонок Винни-Пух». Я предлагаю дать ответную телеграмму. Согласны?

ДЕТИ. Да!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Давайте ответим так: «Спасибо! С приветом! Ребята!». А теперь я вас прошу перевести эти слова на медвежий язык. Как будет «спасибо»?

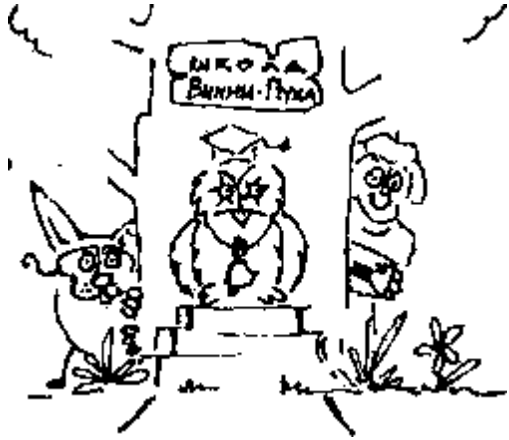
ДЕТИ. Спаси!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Правильно. Как будет — «С приветом»?

ДЕТИ. С приве!

ВОСПИТАТЕЛЬ. «Ребята»?

ДЕТИ. Ребя!



ВОСПИТАТЕЛЬ. Ну, вот и готово. Спаси! С приве! Ребя! Винни-Пух очень обрадуется. *(Раздается снова стук в дверь)*. Кто там?

ПОЧТАЛЬОН. *(Входя)*. Это я, почтальон!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Что принес?

ПОЧТАЛЬОН. Бандероль. А в ней колокольчик.

ВОСПИТАТЕЛЬ. От кого?

ПОЧТАЛЬОН. От того, у кого глаза, как буква «Ф». Ребята, кто прислал колокольчик?

ДЕТИ. Сова!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Конечно, Сова. Потому что колокольчик был только у нее. Хороший подарок. Очень нужный. Услышишь звонок — пора на урок. *(Почтальон уходит)*. И главное, не опаздывать. Давайте попробуем. Сейчас вы все встанете и разойдетесь по комнате. Но как только услышите звонок, быстро-пребыстро займете свои места. Понятно? Встали и разошлись. *(Через некоторое время воспитатель звонит колокольчиком. Ребята занимают свои места)*.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Ну! Разве так собираются на урок? Надо это делать быстрее и веселее. Попробуем еще раз. Встали и разошлись. *(Через некоторое время воспитатель опять звонит колокольчиком. Дети стремительно занимают свои места)*. Вот теперь другое дело. Молодцы! *(Раздается стук в дверь)*. Кто там?

ПОЧТАЛЬОН. *(Входя)*. Это я, почтальон!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Что принес?

ПОЧТАЛЬОН. Посылку. Вкусную-превкусную!

ВОСПИТАТЕЛЬ. От кого?

(Отдавая посылку). Здесь написано. *(Почтальон, если это был кто-то из детей, садится вместе со всеми)*.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Читаю. От Пятачка, Кролика и всех, всех, всех. Посмотрим? *(Открывает посылку, достает торт)*. Прекрасная посылка! Обычно, когда что-нибудь открывают,

разрезают ленточку. А у нас школа сказочная, и мы будем разрезать торт. *(Звучит музыка. Воспитатель торжественно разрезает торт).*

ВОСПИТАТЕЛЬ. Отныне каждый, кто съест кусочек этого торта, становится Виннипушатиком. И называть я вас буду в нашей школе — Виннипушатиками. А вы меня, если захотите, можете называть Виннипушательница. *(Воспитатель раздает кусочки торта).* Я вас всех поздравляю с открытием сказочной школы Винни-Пуха. Первый урок будет завтра. А на сегодня все! *(Воспитатель звонит звоночком).*

Занятие 1
ЗАГАДОЧНЫЕ БУКВЫ

Урок русского языка

ВОСПИТАТЕЛЬ.

Приглашает на урок
Серебристый голосок
Носатиков, ушатиков
И Виннипушатиков.

Воспитатель звонит маленьким игрушечным звоночком. Дети рассаживаются на стульчики, скамейки, ковер и т. д.

Здравствуйте, Виннипушатики!

ДЕТИ *(Отвечают)*. Здравствуйте!

Когда-то, очень давно, урок в школе начинался с переклички. Давайте и мы начнем с этого. Но перекличка каждый раз будет у нас необычная. Сегодня она такая. Я называю фамилию, а вы встаете и говорите свое имя. Но не полностью, а только его начало. Один слог. Например: Коля говорит «Ко», а Галя говорит «Га», и добавляют к этому слогу три буквы «МБА». И получится не Коля, а Комба, не Галя, а Гамба. Всем понятно? Хорошо! Тогда начнем перекличку. Будьте внимательны. *(Перекличка может выглядеть примерно так)*. Андреева!

АНДРЕЕВА. *(Вставая).* Свемба!
ВОСПИТАТЕЛЬ. Молодец!
Правильно. Быков!
БЫКОВ. Вомба!
ВОСПИТАТЕЛЬ. Хорошо!
Красивое имя. Горелова.
ГОРЕЛОВА. Нимба.
ВОСПИТАТЕЛЬ. Дубов!
ДУБОВ. Самба.
ВОСПИТАТЕЛЬ. Жукова!
ЖУКОВА. Люмба.

И так далее. Если дети затрудняются с ответом, воспитатель помогает.

ВОСПИТАТЕЛЬ. *(Заканчивая перекличку).* Вот видите, какие веселые имена мы себе придумали. *(Дальнейшее свое общение с детьми воспитатель может строить, используя эти необычные имена в целях под-держания игровой атмосферы урока).* В дожде — капелька, в сугробе — снежинка, в слове — буква.

32 родных сестрицы,
Писаных красавицы,
На одной живут странице,
А повсюду славятся!
К вам они сейчас спешат,
Славные сестрицы, —
Очень просим всех ребят
С ними подружиться.

АБВГДЕЖ
Прикатили на еже!
ЗИКЛМНО
Дружно вылезли в окно!
ПРСТУФХ
Оседлали петуха!
ЦЧШЩЭЮЯ — Вот и все они, друзья.

Буква плюс буква — слово, слово плюс слово — фраза, фраза плюс фраза — книжка. А все наши книжечки написаны на родном языке. Вот и наше первое занятие называется: «Урок русского языка». Но чтобы хорошо овладеть языком, нужны зоркие глаза и чуткие уши. Вот мы сейчас и посмотрим, кто как видит. Я вам загадку, а вы — ответ. Какая буква подбоченясь стоит?

Воспитатель принимает позу, ставит руки в боки.

ДЕТИ. Буква «Ф».

ВОСПИТАТЕЛЬ. Правильно! Буква «Ф». Самая форсистая буква. Еще загадка. Какая буква пугалом в огороде торчит?

ДЕТИ. Буква «Т».

ВОСПИТАТЕЛЬ. Конечно, «Т». Она и пугало, она и антенна на крыше, и молотком послужить может. Еще загадка. Какая буква подъемным краном работает?

ДЕТИ. Буква «Г».

ВОСПИТАТЕЛЬ. Совершенно верно, «Г». Самая работящая буква. А теперь проверим, кто как слышит. Моя загадка — ваш ответ. Какая буква комариком пищит?

ДЕТИ. Буква «З».

ВОСПИТАТЕЛЬ. Правильно! Буква «З». Ужасно кусачая буква. И надоедливая вдобавок. Новая загадка. Какая буква свистеть умеет?

ДЕТИ. Буква «С».

ВОСПИТАТЕЛЬ. Конечно, «С». Прямо-таки соловей-разбойник. Свистит да свистит. Ну, и пусть свистит. А вот и последняя загадка. Какая буква волком воет?

ДЕТИ. Буква «У».

ВОСПИТАТЕЛЬ. Совершенно верно. Буква «У». Как буря. То как зверь она завоет, То заплачет, как дитя.

Вот какая грозная буква. У-У-У. А вообще букв много в русском языке. Знаете, сколько? На одну букву больше, чем зубов у человека. Тридцать три буквы! Вот сколько. А чтобы их лучше запомнить, давайте выучим наизусть стихотворение Бориса Заходера. *(Воспитатель повторяет его).*

АБВГДЕЖ
Прикатили на еже!
ЗИКЛМНО
Дружно вылезли в окно!
ПРСТУФХ
Оседлали петуха!
УЧШЩЭЮЯ —
Вот и все мои друзья!

А теперь прочтем все вместе. *(Воспитатель дирижирует и подсказывает)*. Молодцы, вы себя показали сегодня, как настоящие Виннипушатики. А сейчас домашние задания. Их будет два. Первое задание: провести дома с вашими бабушками и дедушками, папами и мамами веселую перекличку. Вы скажете: «Мама!», а мама должна назвать свое имя, но не полностью, а только начало и добавить три буквы «МБА». И так же папа, бабушка и все, все, все. Как мы на уроке. Второе задание: придумайте загадки про буквы А, О, М. На следующем уроке вы нам их загадаете. Понятно? Вот и хорошо.

А сейчас звенит звонок,
Завершается урок.

Воспитатель звенит колокольчиком.

Занятие 2
ШУМЕЛКИ-ЖУЖЖАЛКИ

Урок литературы

ВОСПИТАТЕЛЬ.

Приглашает на урок
Серебристый голосок
Носатиков, ушатиков
И Виннипушатиков.

Воспитатель звенит маленьким звоночком. Дети рассаживаются.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Здравствуйте, Виннипушатики!

ДЕТИ. Здравствуйте!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Начинаем наш урок. И снова — перекличка. Сегодня она такая. Я называю фамилию, а вы встаете и говорите свое имя. Но не полностью, а только его начало. Один слог. И добавляете к нему три буквы «КША». Например, Гена говорит: «Гек-ша», Валя — «Вакша». Понятно? Тогда приступим.

Внимание! *(Перекличка может выглядеть примерно так)*. Андреева!

АНДРЕЕВА. *(Вставая)*. Свекша!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Молодец, Свекша!
Быков!
БЫКОВ. Вокша.
ВОСПИТАТЕЛЬ. Ясное дело. Горелова!
ГОРЕЛОВА. Никша!
ВОСПИТАТЕЛЬ. Дубов!
ДУБОВ. Сакша!
ВОСПИТАТЕЛЬ. Жукова!
ЖУКОВА. Люкша!

И так далее. На перекличке воспитатель не должен задерживаться. Ее надо проводить стремительно и весело.

ВОСПИТАТЕЛЬ. *(Заканчивая перекличку).* Ну вот, сегодня у нас другие имена. И называть друг друга на этом уроке мы будем только так. Договорились? А теперь проверим домашнее задание. Не забыли? Кто какие загадки про буквы придумал, загадайте нам. А мы попробуем отгадать.

Дети загадывают свои загадки. Воспитательница с остальными ребятами отгадывают.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Итак, урок русского языка мы уже провели, а сейчас — урок литературы. А литература — это хорошие книжки, веселые писатели и внимательные читатели. Как по-вашему, кто такой Винни-Пух? *(Ответы детей).* Конечно, медвежонок. Но это не главное. А главное, что он писатель. Вернее, сочинитель. А сочинил он много. То шумелки, то жужжалки. Такой уж он был писатель. Помните его знаменитую шумелку?

Хорошо быть медведем, ура!
Хорошо быть медведем, ура!

Давайте повторим ее. *(Дета повторяют).*

ВОСПИТАТЕЛЬ. А собакой быть хорошо?

(Дети отвечают). Конечно, хорошо! Тогда давайте сочиним новую шумелку.

Хорошо быть собакой, гав-гав!
Хорошо быть собакой, гав-гав!

А теперь все вместе.

ДЕТИ.

Хорошо быть собакой, гав-гав!
Хорошо быть собакой, гав-гав!

ВОСПИТАТЕЛЬ. А теперь сочиним про корову. Помогайте мне.

Хорошо быть коровой, му-му!
Хорошо быть коровой, му-му!

ДЕТИ.

Хорошо быть коровой, му-му!
Хорошо быть коровой, му-му!

ВОСПИТАТЕЛЬ.

Хорошо быть вороной, кар-кар!
Хорошо быть вороной, кар-кар!

ДЕТИ.

Хорошо быть вороной, кар-кар!
Хорошо быть вороной, кар-кар!

ВОСПИТАТЕЛЬ.

Хорошо быть котенком, мяу-мяу!
Хорошо быть котенком, мяу-мяу!

ДЕТИ.

Хорошо быть кукушкой, ку-ку!
Хорошо быть кукушкой, ку-ку!

ВОСПИТАТЕЛЬ.

Хорошо быть свиньюшкой, хрю-хрю!
Хорошо быть свиньюшкой, хрю-хрю!

ДЕТИ.

Хорошо быть свиньюшкой, хрю-хрю!
Хорошо быть свиньюшкой, хрю-хрю!

ВОСПИТАТЕЛЬ.

Хорошо быть бараном, бе-бе!
Хорошо быть бараном, бе-бе!

ДЕТИ.

Хорошо быть бараном, бе-бе!
Хорошо быть бараном, бе-бе!

ВОСПИТАТЕЛЬ. А еще про лягушку.

Хорошо быть лягушкой, ква-ква!
Хорошо быть лягушкой, ква-ква!

ДЕТИ.

Хорошо быть лягушкой, ква-ква!
Хорошо быть лягушкой, ква-ква!

Воспитатель вместе с детьми повторяет несколько раз шумелку.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Вот, оказывается, какое интересное занятие — придумывать шумелки. А придумывать жужжалки еще интереснее.

Жжук жжуку жужжал на ухо:
— Жжизнь ужжаснейшая штука:
Только ползай да жужжи —
Жу-жу-жу да жи-жи-жи!

А теперь пожужжим все вместе. *(Воспитатель дирижирует и повторяет вместе с детьми жужжалку).* Вот видите? Оказывается, мы тоже можем быть писателями. Как Винни-Пух. Если, конечно, постараться. Вот и постарайтесь. Вместе с папами и с мамами придумайте жужжащие слова. Такие, в которых есть буква «Ж». Это и будет вашим домашним заданием. Все понятно? Вот и хорошо.

А сейчас... звенит звонок.
Завершается урок.

Воспитатель звонит колокольчиком.

Занятие 3
ЧТО ТАКОЕ КУРИБАКА?

Урок математики

ВОСПИТАТЕЛЬ.

Приглашает на урок
Серебристый голосок
Носатиков, ушатиков
И Виннипушатиков.

Воспитатель звенит маленьким звоночком. Дети рассаживаются.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Здравствуйте, Виннипушатики!

ДЕТИ. Здравствуйте!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Начинаем наш урок. Как всегда — перекличка. Но опять новая. Я называю фамилию, а вы встаете и говорите свое имя. Имя, как яблоко, из половинок состоит. Миша, Лю-ба, Лё-ва. Так вот, надо поменять половинки местами. Миша — это Шами, Люба — Балю, а Лёва — Вале. Понятно? Перекличка начинается. Андреева!

АНДРЕЕВА. *(Вставая).* Тасве.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Правильно!
Тасве! Быков!
БЫКОВ. Ваво!
ВОСПИТАТЕЛЬ. Верно.
Ваво! Горелова!
ГОРЕЛОВА. Нани!
ВОСПИТАТЕЛЬ. Дубов!
ДУБОВ. Шаса!
Жукова!
ЖУКОВА. Балю *(И так далее)*.
ВОСПИТАТЕЛЬ. *(Заканчивая перекличку)*. Пусть эти имена у нас будут сегодня. Начнем с домашнего задания. Кто принес жужжащие слова?
Дети называют слова с буквой «Ж». Воспитатель оценивает ребят.
ВОСПИТАТЕЛЬ. А вот еще одно слово с буквой «Ж»: сло-же-ни-е.
Означает оно математическое действие. Давайте и проведем урок занимательной математики.

Чудак математик в Германии жил,
Он хлеб с колбасою однажды сложил,
Затем результат положил себе в рот,
Вот так человек изобрел бутерброд.

И мы с вами тоже постараемся сегодня чего-нибудь изобрести. Если сложить слона с гиппопотамом, то получится слонопотам. А что получится, если сложить петуха с крокодилом? *(Дети предлагают свои названия. В итоге коллективного творчества выясняется, что это «пекодил»)*. Очень странное животное. Пекодил. А если сложить крокодила и петуха, то получится еще более странное — крокотух.
Вот вам и математика. А теперь попробуем сложить курицу и собаку. Что получится? *(Дети отвечают)*. Правильно, Курибака. А если к стрекозе прибавить козла? *(Дети отвечают)*. То получится стрекозел.

Это что еще за бяка?
Стрекозел и Курибака!
Это что еще за бука?
Пекодил и Крокотуха!

Да, действительно, какие-то бяки-буки. А кто они такие —

придумайте сами. Придумайте дома и нарисуйте. Кто кого захочет. Пекодила, курибаку или стрекозла с крокотухой. Чем веселее будет рисунок, тем лучше. Это ваше домашнее задание. Запомнили? Хорошо. А пока урок математики продолжается. Переходим к задачкам. Задачка первая. Будьте внимательны.

С одного дерева садовник снял 4 огурца, с другого только 2, а с третьего столько, сколько с первого и со второго вместе. Сколько всего огурцов собрал садовник? *(Нисколько. Огурцы на деревьях не растут).*

Вторая задача.

Одна маленькая цифра встала на голову и вдруг превратилась в большую. Что это за цифра? *(Цифра «9»).*

И последняя задачка, которую придумал Корней Иванович Чуковский:

Марьюшка, Марусенька, Машенька и Манечка
Захотели сладкого сахарного пряничка.
Бабушка по улице старенькая шла,
Девочкам по денежке бабушка дала:
Марьюшке — копеечку,
Марусеньке — копеечку,
Машеньке — копеечку, Манечке — копеечку, —
Вот какая добрая бабушка была!
Марьюшка, Марусенька, Машенька и Манечка
Побежали в лавочку и купили пряничка.
И Кондрат задумался, глядя из угла:
Много ли копеечек бабушка дала?

Так сколько копеечек дала бабушка? *(Ответ детей).*

ВОСПИТАТЕЛЬ. Правильно. Одну копеечку. Так как Марьюшка, Марусенька, Машенька и Манечка — это одна и та же девочка. Видите, какая чудесная наука — математика. А математики — все немножко чудаки. Помните?

Чудак-математик в Германии жил,
Он хлеб с колбасою однажды сложил,
А результат положил себе в рот —
Вот так человек изобрел бутерброд.

А теперь повторим все вместе, чтобы знать наизусть, каким он был чудаком. *(Воспитатель вместе с детьми повторяет стихотворение).* Вот и все.

А сейчас... звенит звонок,
Завершается урок.

Воспитатель звонит колокольчиком.

Занятие 4
О КАРЛЕ, О КЛАРЕ И ПАНЕ ТРУЛЯЛИНСКОМ

Урок трулялфии

ВОСПИТАТЕЛЬ.

Приглашает на урок
Серебристый голосок
Носатиков, ушатиков
И Виннипушатиков.

Воспитатель звонит колокольчиком. Дети рассаживаются.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Здравствуйте, Виннипушатики! Здравствуйте. С чего начнем урок?

ДЕТИ. С переклички!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Конечно, с переклички. Только сегодня она будет шиворот-навыворот. Я называю фамилию, а вы встаете и говорите свое имя. Но задом наперед. Ми-ша — это А-шим, Ва-ня — это Я-нав. Понятно? А теперь — раз, два, три. Каждый замри. И подумайте, как будет звучать ваше новое имя? Думайте, думайте, думайте. Придумали? Тогда начнем нашу перекличку. Андреева!

АНДРЕЕВА. Атевс!
ВОСПИТАТЕЛЬ. Атевс.
Хорошо! Быков!
БЫКОВ. Авов!
ВОСПИТАТЕЛЬ. Авов.
Прекрасно! Горелова!
ГОРЕЛОВА. Анин!
ВОСПИТАТЕЛЬ. Анин.
Отлично! Дубов!
ДУБОВ. Ашас!
ВОСПИТАТЕЛЬ. Жукова!
ЖУКОВА. Абюл. *(Итак далее).*

ВОСПИТАТЕЛЬ. *(Заканчивая перекличку).* Почти все на месте. Можно начинать. Как всегда, домашнее задание.

Рисунки, которые принесли дети, воспитатель предварительно развесил по комнате. Дети рассказывают о своих рисунках. Воспитатель комментирует их и находит слова одобрения каждому юному живописцу.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Сегодня мы с вами совершим путешествие в странные страны. Вот самая первая странная страна. И называется она — Скороговорляндия! А ну-ка, повторим ее название.

ДЕТИ. *(Вместе с воспитателем).* Скороговорляндия!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Молодцы. Живут в этой стране — скороговорляндцы! И язык у них тоже... какой? *(Вместе с воспитателем).* Скороговорляндский. Правит страной — Король Карл. А помогает ему королева по имени Клара. Король любит музыку. Он играет на кларнете. А Клара собирает драгоценности. Красть, конечно, нехорошо. В Скороговорляндии случилось ЧП —

чрезвычайное происшествие. Карл у Клары украл кораллы, а Клара у Карла украла кларнет. Эта новость настолько потрясла скороговорляндцев, что она не сходила с уст в течение многих лет и даже столетий и, наконец, стала паролем. Чтобы попасть в страну Скороговорляндию, нужно очень быстро и внятно произнести этот пароль. Попробуем? Сначала медленно, но внятно.

Дети произносят вместе с воспитателем.

ДЕТИ.

Карл у Клары украл кораллы,
Клара у Карла украла кларнет.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Теперь быстрее.

Дети произносят быстрее.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Еще быстрее и внятнее, ведь это Скороговорляндия.

Дети произносят еще быстрее.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Молодцы! Удальцы! Скороговорляндцы! А теперь мы с вами отправимся в гости к польскому поэту Юлиану Тувиму и к его славному другу Тралиславу Трулялинскому.

Кто не слышал об артисте
Тралиславе Трулялинском!
А живет он в Припевайске
В переулке Веселинском.
С ним и тетка-Трулялётка,
И дочурка-Трулялурка,
И сынишка-Трулялишка,
И собачка Трулялячка.
Есть у них еще котенок,
По прозванью Труляленок,
И вдобавок попугай —
Развеселый Труляляй.

А теперь подсказывайте мне. Все шоферы...

ДЕТИ. Трулялёры.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Почтальоны...

ДЕТИ. Трулялёны.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Футболисты...

ДЕТИ. Трулялисты.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Продавщицы...

ДЕТИ. Трулялицы.
ВОСПИТАТЕЛЬ. Музыканты...
ДЕТИ. Трулялянты.
ВОСПИТАТЕЛЬ. И студенты...
ДЕТИ. Труляленты.
ВОСПИТАТЕЛЬ. Сам учитель...
ДЕТИ. Трулялитель.
ВОСПИТАТЕЛЬ. А ребята...
ДЕТИ. Трулялята!
ВОСПИТАТЕЛЬ.

Даже мышки, даже мушки
Распевают: «Трулялюшки»!
В Припевайске весь народ
Припеваючи живет.

(Воспитатель повторяет вместе с детьми 4 строчки). Вот какие странные страны бывают на свете. А кто догадался, как называется наш урок? География, а может, Труляляфия. Ведь мы сегодня путешествовали по странам-трулялянам. Правда, их нет на карте. Но зато они есть в нашем воображении.

Итак, наш урок подходит к концу. Запомните домашнее задание. Разучите с мамами и папами скороговорку: Карл у Клары украл кораллы, а Клара у Карла украла кларнет. И расскажите им все, что вы запомнили про пана Трулялинского.

А сейчас... звенит звонок,
Завершается урок.

Воспитатель звонит колокольчиком.

Занятие 5
НАПОЛЕОН, АРХИП И ОСИП

Урок истории

ВОСПИТАТЕЛЬ.

Приглашает на урок
Серебристый голосок
Носатиков, ушатиков
И Виннипушатиков.

Воспитатель звонит звоночком. Дети рассаживаются.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Здравствуйте, Виннипушатики!

ДЕТИ. Здравствуйте!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Каждый из нас постоянно попадает в какие-нибудь истории. Кто-то теряет варежку, кто-то находит монетку или еще что-то. И так каждый день. И сегодня у нас тоже будет история. Но только урок. Урок истории. Вы помните историю про Чипполино — по-итальянски «луковица». И вообще в этой истории одни овощи и фрукты. Синьор Помидор, графини Вишенки. А если бы вы попали в эту книжку про Чипполино, какие бы имена вам понравились? Наш урок, как всегда, начинается с переклички. Я называю фамилию, а вы встаете и говорите свое имя. А имя это надо придумать. Оно обязательно должно расти в саду или в огороде. Вы называете свое имя настоящее и добавляете к нему название овоща или фрукта. Понятно? Тогда начнем. Андреева!

АНДРЕЕВА. Света-Груша!
ВОСПИТАТЕЛЬ. Какое вкусное имя.
Быков!
БЫКОВ. Вова-Огурец!
ВОСПИТАТЕЛЬ. Молодец, Огурец!
Горелова!
ГОРЕЛОВА. Нина-Слива.
ВОСПИТАТЕЛЬ. Красиво. Дубов!
ДУБОВ. Саша-Редиска!
ВОСПИТАТЕЛЬ. Жукова!
ЖУКОВА. Люба-Земляника. *(И так далее).*

ВОСПИТАТЕЛЬ. *(Заканчивая перекличку).* Вот видите, какая у нас вкусная перекличка сегодня. А вот еще одна история. Ее рассказал очень веселый английский писатель Спайк Миллиган. Это история про знаменитого французского полководца Наполеона. Наполеон часто побеждал, но однажды, при Ватерлоо (это такая местность в Бельгии) он потерпел поражение. А почему, вы сейчас и узнаете.

Наполеон простужен был
В бою при Ватерлоо:
Вот почему в последний час
Ему не повезлоо.
Не пил бы он воды сырой,
Оделся бы теплоо —
И никогда б не проиграл
Тот бой при Ватерлоо.

Я еще раз читаю, а вы запоминайте. Это вам пригодится сегодня. *(Воспитатель читает стихотворение еще раз. И после каждой строфы просит ребят повторить хором).* А теперь давайте мы с вами сочиним свою историю. И тоже с буквой «О». Я — начинаю, а вы — продолжаете и поправляете меня. Однажды два чудака по именам Осип и Архип пошли в кино. А вы поправляете: «Не в кино, а в киноо». Понятно? Повторим. Только не зевайте. Однажды два чудака Осип и Архип пошли в кино.

ДЕТИ. Не в кино, а в киноо.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Смотрят — мороженое продают. Называется эскимо.

ДЕТИ. Не эскимо, а эскимоо.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Посмотрел Осип на Архипа и спрашивает: «Купим одно?»

ДЕТИ. Не одно, а одноо.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Купили. Съели. Тут Архип спрашивает у Осипа: «Может, еще одно?»

ДЕТИ. Не одно, а одноо.

ВОСПИТАТЕЛЬ. А когда съели еще по две эскимосинки, стали облизывать палочки и приговаривать хором: «Хорошо!»

ДЕТИ. Не хорошо, а хорошоо.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Тут они еще по три эскимосинки умяли, Архип вдруг спохватился: «Не опоздали ли в кино?!»

ДЕТИ. Не в кино, а в киноо.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Вздохнул Осип и грустно сказал: «Все закончилось давно».

ДЕТИ. Не давно, а давноо.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Архип и Осип так огорчились, так огорчились, что съели еще по одному эскимо.

ДЕТИ. Не эскимо, а эскимоо. В результате Осип — охрип, а Архип — осип. Вот такое получилось кино.

ДЕТИ. Не кино, а киноо.

ВОСПИТАТЕЛЬ. А теперь домашнее задание. Расскажите своим папам-мамам, бабушкам-дедушкам про то, как полководец Наполеон проиграл сражение под Ватерлоо. Давайте еще раз его повторим:

Наполеон простужен был
В бою под Ватерлоо,
Вот почему в последний час
Ему не повезлоо.
Не пил бы он воды сырой,
Оделся бы теплоо —
И никогда б не проиграл

Тот бой при Ватерлоо.

Вот и все истории на сегодня.

А сейчас… звенит звонок,
Завершается урок.

Воспитатель звонит звоночком.

Занятие 6
КАРКАЛКИ, БЕКАЛКИ, КВАКАЛКИ

Урок зоологии

ВОСПИТАТЕЛЬ.

Приглашает на урок
Серебристый голосок
Носатиков, ушатиков
И Виннипушатиков.

Воспитатель звонит звоночком.
Дети рассаживаются.
ВОСПИТАТЕЛЬ.
Здравствуйте, Виинипушатики!
ДЕТИ. Здравствуйте!
ВОСПИТАТЕЛЬ. Как вы думаете, какой самый главный урок в школе Винни-Пуха? *(Дети пытаются угадать).* Так вот, самый главный урок в школе Винни-Пуха — Зоо-урок.

Зоомагазин, зоопарк, зоология. Зоомагазин — животные; Зоопарк — животные; Винни-Пух и его друзья — тоже животные. Поэтому и урок сегодня про животных. Но вначале, как всегда,

перекличка. Сегодня она будет такой. Я называю фамилию, а вы встаете и называете свое имя. Но не один раз, а целых пять.

Вот так должен сказать Петя: «Петя-Петя-перепетит-недопетит-выпетит», а Даша скажет вот так: «Даша-Даша-передашит-недодашит-выдашит». Понятно? Тогда начнем?

Андреева!

АНДРЕЕВА. Света-Света-пересветит-недосветит-высветит.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Молодец! Быков!

БЫКОВ. Вова-Вова-перевовит-недововит-вывовит!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Горелова!

ГОРЕЛОВА. Нина-Нина-перенинит-недонинит-вынинит!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Дубов!

ДУБОВ. Саша-Саша-пересашит-недосашит-высашит!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Жукова!

ЖУКОВА. Люба-Люба-перелюбит-недолюбит-вылюбит. *(И так далее).*

ВОСПИТАТЕЛЬ. *(Заканчивая перекличку).* А теперь переходим к нашему зоо-уроку. А начнем его со стихотворения. Оно называется «Ворона». И в нем спрятаны самые любимые вороньи слова. Постарайтесь их услышать и запомнить. Внимание, читаю!

Ворона села на карниз
И посмотрела сверху вниз.
Шел кар-рапуз
В руке лукошко.
В лукошке:
Кар-равай,
Кар-тошка,
Кар-тонка,
Краски,
Кар-рандаш, —
Вот, кажется,
И весь багаж.

А теперь прочитаем стихотворение вместе. Я начинаю, а вы подсказываете вороньи слова. Ворона села на...

ДЕТИ. Карниз.

ВОСПИТАТЕЛЬ. И посмотрела сверху вниз. Шел...

ДЕТИ. Кар-рапуз.

ВОСПИТАТЕЛЬ. В руке лукошко.

В лукошке...

ДЕТИ. Кар-равай! Кар-тошка! Кар-тонка...

ВОСПИТАТЕЛЬ. Краски...

ДЕТИ. Кар-рандаш...
ВОСПИТАТЕЛЬ.

Вот, кажется,
И весь багаж.

Молодцы, ни одного вороньего слова не проворонили. Но не только у вороны есть любимые слова, они есть и у козы, и у барашка.

Подошла коза
К барашку,
Отняла коза
Ромашку,
Потянула
Сте-бе-лек,
Разорвала
Поперек...
Плачет бедная коза,
За слезой бежит
Слеза.
Говорит она барашку:
— Ты зачем
Сорвал ромашку?
Ей в ответ барашек:
— Бе-е-е!
Подарить хотел
Тебе-е-е!

А теперь читаем вместе. Я — начинаю, а вы подсказываете бараньи слова.

Подошла коза
К барашку,
Отняла коза
Ромашку,
Потянула...

ДЕТИ. Сте-бе-лек...
ВОСПИТАТЕЛЬ.

Разорвала
Поперек.
Плачет...

ДЕТИ. Бе-дная...
ВОСПИТАТЕЛЬ. Коза,
За слезой...
ДЕТИ. Бе-жит...
ВОСПИТАТЕЛЬ.

Слеза.
Говорит она барашку:
— Ты зачем
Сорвал ромашку?
Ей в ответ барашек:

ДЕТИ. Бе-е-е!
ВОСПИТАТЕЛЬ. Подарить хотел...
ДЕТИ. Тебе-е-е!
ВОСПИТАТЕЛЬ. Ну, что ж, каркать, вы умеете, бебекать тоже, посмотрим, умеете ли вы по-лягушачьи разговаривать. Сначала попробую это сделать я. А вы слушайте и запоминайте.

Ты-ква,
Брю-ква,
Ква-ква-квас
В ква-ква-ртире
Есть у нас.
Брю-ква,
Клю-ква,
Просто-ква-ша.
Вот и вся считалка наша.
Сочинил ее
Спросонок
Лупоглазый
Лягушонок.

А теперь давайте вместе поквакаем. И выучим квакалку наизусть. *Дети вместе с воспитателем читают считалку.*
ВОСПИТАТЕЛЬ. *(С детьми).*

Ты-ква,
Брю-ква,
Ква-ква-квас
В ква-ква-ртире
Есть у нас.

А теперь сами, без меня. *(Дети повторяют первую фразу).* Запоминаем дальше.

Брю-ква,
Клю-ква,
Просто-ква-ша.
Вот и вся считалка наша.

Повторите.
(Дети повторяют вторую строфу). И последние строчки.

Сочинил ее
Спросонок
Лупоглазый
Лягушонок

Запомнили? Повторите. *(Дети повторяют).*

А теперь прочитаем все стихотворение целиком. *(Дети повторяют).* Вот и подошел к концу наш урок зоологии. Как много, оказывается, любимых слов у разных животных. У вороны — одни, у барашка — другие, а у лягушки — третьи. А какие, интересно, любимые слова у коровы? Не торопитесь с ответом. Это будет вашим новым домашним заданием. Да не забудьте рассказать дома стихи про лягушонка.

А сейчас... звенит звонок,
Завершается урок.

Воспитатель звонит звоночком.

Занятие 7
ЧЕБЛ-ДУБЛ-ДА

Урок иностранного языка

ВОСПИТАТЕЛЬ.

Приглашает на урок
Серебристый голосок
Носатиков, ушатиков
И Виннипушатиков.

(Воспитатель звонит звоночком. Дети рассаживаются).

ВОСПИТАТЕЛЬ. Здравствуйте, Виннипушатики!

ДЕТИ. Здравствуйте.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Сегодня мы начнем урок с проверки домашнего задания. Кто принес любимые коровьи слова? Пожалуйста, называйте.

Дети называют слова, у которых есть слог «му». Воспитатель оценивает творчество ребят.

ВОСПИТАТЕЛЬ. А еще, ребята, у коровы есть самое любимое слово. Вернее, имя. Мульмуля. Это такой сказочный человечек, который разговаривает по-мульмульски. Его, правда, никто не понимает из взрослых, а детям нравится. Вот мы и проведем сегодня урок мульмульского языка. Слушайте внимательно.

Я вышел прогуляться,

Но
У входа в магазин
Мне встретился
Мульмуля
И
Доверчиво спросил:
— Сниддл-ти и сниддл-ту,
Ники-наки-э,
Тили-пули-уруру,
Даки, даки-де?
Я ничего не понял,
Но,
Чтоб не попасть впросак,
Я стал на четвереньки
И
Ему ответил так:
— Куиддл-иддл-иддл,
Гуав-гав-гав, куку!
Виддл-иддл, твяк-твяк!
Гика-мика-у!

Веселый язык, правда? Вроде бы ничего не понятно, а ужасно интересно. Сниддл-ти и сниддл-ту, ники-наки-э. Абракадабра какая-то. Полная чепуха. Но играть в нее так почему-то и тянет. Сыграем? Вы меня спрашиваете:

— Где вы были?

А я отвечаю на мульмульском языке:

— В мабл-дубл-ду! — это значит в магазине. Вы спрашиваете:

— Что купили?

Я отвечаю:

— Кобл-дубл-ду — то есть конфеты.

Вы опять:

— Что платили?

А если я платила денежку, то как надо сказать? Очень просто. Берутся первых две буквы «Д» и «Е», «Де» и добавляются звуки «бл-дубл-ду». И получается так:

— Что платили?

— Дебл-дубл-ду.

Повторим? Вы спрашиваете — я отвечаю.

Три-четыре!

ДЕТИ. Где вы были ?

ВОСПИТАТЕЛЬ. В мабл-дубл-ду!

ДЕТИ. Что купили?

ВОСПИТАТЕЛЬ. Кобл-дубл-ду!

ДЕТИ. Что платили?

ВОСПИТАТЕЛЬ. Дебл-дубл-ду! А теперь вы поговорите по-мульмульски. А я буду задавать вопросы.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Где вы были?

ДЕТИ. В мабл-дубл-ду!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Что купили?

ДЕТИ. Кобл-дубл-ду!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Что платили?

ДЕТИ. Дебл-дубл-ду!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Молодцы! Видите, как просто. Первых две буквы от слова, а дальше всегда одно и то же — «бл-дубл-ду». А теперь новые слова, я по-русски, вы по-мульмульски. Сумка.

ДЕТИ. Субл-дубл-ду!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Правильно. Молодцы. Ручка.

ДЕТИ. Рубл-дубл-ду!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Тоже правильно. Часы!

ДЕТИ. Чабл-дубл-ду!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Цыпленок!

ДЕТИ. Цыбл-дубл-ду!

ВОСПИТАТЕЛЬ. И последнее слово. Жук!

ДЕТИ. Жубл-дубл-ду!

ВОСПИТАТЕЛЬ. А сейчас каждый из вас переведет свое имя на мульмульский язык, и мы сделаем перекличку. Я называю фамилию, а вы встаете и говорите свое новое имя. Андреева Света!

АНДРЕЕВА. Свебл-дубл-ду!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Молодец, правильно перевела, Света. Быков Вова!

БЫКОВ. Вобл-дубл-ду!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Хорошо, Вова. Горелова Нина!

ГОРЕЛОВА. Нибл-дубл-ду!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Дубов Саша!

ДУБОВ. Сабл-дубл-ду!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Жукова Люба!

ЖУКОВА. Любл-дубл-ду! *(И так далее).*

ВОСПИТАТЕЛЬ. *(Заканчивая перекличку).* Вот и все на сегодня. А дома, если вдруг вам станет грустно, поиграйте с папами и мамами в чепуху. То есть в чебл-дубл-ду.

А сейчас звенит звонок,
Завершается урок.

Воспитатель звонит звоночком.

Занятие 8
ГДЕ РАСТУТ БЛИНЫ?

Урок ботаники

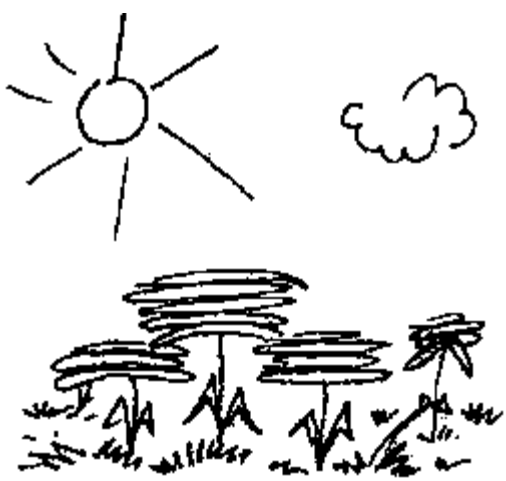
Приглашает на урок
Серебристый голосок
Носатиков, ушатиков
И Виннипушатиков.

Воспитатель звонит звоночком. Дети рассаживаются.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Здравствуйте, Виннипушатики!

ДЕТИ. Здравствуйте!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Сегодня мы начнем опять с переклички. Я называю фамилию, а вы встаете и поправляете меня. Называете свою другую фамилию. А придумать ее очень легко. От собственного имени. Тебя зовут Миша — ты, значит, Мишин; тебя зовут Андрей, ты, значит, Андреев; а если тебя зовут Люда, то ты, значит, Людина. Понятно? Вот и хорошо. Тогда начнем. Андреева!



АНДРЕЕВА. Светина!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Правильно! Быков!

БЫКОВ. Вовин!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Молодец, Вовин!

Горелова!

ГОРЕЛОВА. Нинина!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Хорошо! Дубов!

ДУБОВ. Сашин!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Отлично! Жукова!

ЖУКОВА. Любина! *(И так далее).*

ВОСПИТАТЕЛЬ. *(Заканчивая перекличку).* Сегодня мы с вами проведем урок ботаники. Ботаника — это трава, цветы, деревья, все, все, что умеет расти. Трава растет? Растет? Цветы растут? Растут. И деревья растут. Значит — это все и есть ботаника. — А где растет мед? — обязательно спросил бы Винни-Пух. Давайте попытаемся ответить. Кто знает?

Ответы детей.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Оказывается, не так-то просто ответить, где растет мед. Он прячется везде, где цветут цветы. И летают пчелы. А как вы думаете, где растут блины? *(Ответы детей).* Конечно, в поле. Там, где пшеница, рожь, овес, просо, гречка. Там, оказывается, растут не только блины. А что еще, как по-вашему?

Следуют ответы. Если дети затрудняются, воспитатель может и подсказать: баранки, бублики, крендели, сушки, батоны, пирожки, лепешки, калачи, каравай, пряники, печенье, макароны, вермишель и т. д.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Вот так поле! Поле чудес, да и только. А сейчас мы с вами сыграем, как в телевизоре. Все знают игру «Поле чудес»? Вот и хорошо. *(Показывая на планшет, где написано слово «Каша». Каждая буква прикрыта бумажным квадратиком).* Здесь спрятано вкусное слово, которое тоже растет в поле. Слово из четырех букв. Вы по очереди называете букву, я открываю, если угадаете. Тот, кто первым правильно назовет слово, получает вкусный приз.

Следует игра. Победитель получает что-нибудь вкусное.

ВОСПИТАТЕЛЬ. А как вы думаете, где растут рубашки? *(Ребята пытаются ответить).* Опять фокус. И рубашки в поле растут. Там, где хлопок и лен. Там, оказывается, не только рубашки растут. А что еще, как по-вашему?

Дети отвечают. Если они затрудняются, воспитатель помогает. Брюки, шапки, пиджаки, платья, майки, носки, колготки, пальто и т. д.

Вот видите, сколько одежек. Да еще у каждой — свои родственники. Взять хотя бы шапку. У нее столько братьев и сестер, что считать — не пересчитаешь. А мы давайте попробуем. И назовем все-превсе, что люди на голове носили и носят. Я начинаю, а вы продолжаете. Шапка, фуражка... Что еще? Помогайте!

Ребята называют головные уборы: шляпа, косынка, платок,

шаль, кепка, пилотка, папаха, каска, цилиндр, тюбетейка, тюрбан, феска, чалма, треуголка и т. д. Тому, кто последним назовет какой-либо головной убор, воспитатель может вручить приз.

ВОСПИТАТЕЛЬ. А как вы думаете, где растут книжки? *(Ребята пытаются ответить)*. Конечно, в лесу. Там, где сосны, березы, дубы. Но там, оказывается, растут не только книжки. А что еще, как по-вашему? *Дети отвечают, если они затрудняются, воспитатель помогает: тетрадки, блокноты, шкафы, стулья, столы, полки, дома и т. д.*

ВОСПИТАТЕЛЬ. Молодцы! А чтобы дома вы смогли поинтересней рассказать папам и мамам, что растет в лесу, давайте выучим стихотворение.

Что растет у нас в лесу?
Хочешь знать? Спроси Лису,
Зайца, Белку ли, Дрозда, —
Все ответят без труда.
А в лесу среди травы
Что растет?
Растут грибы.
А еще растут украдкой
Твои книги и тетрадки.
Вот они —
Шумят листвой.
Хочешь —
Рядышком постой.

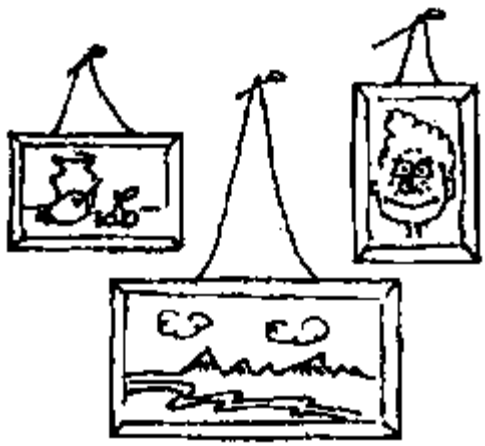
ВОСПИТАТЕЛЬ. Ну, вот мы сегодня с вами и узнали, что растет в поле и в лесу.

А сейчас... звенит звонок,
Завершается урок.

Воспитатель звонит звоночком.

Занятие 9
ПЕЙЗАЖ, НАТЮРМОРТ И ПОРТРЕТ

Урок рисования



ВОСПИТАТЕЛЬ.

Приглашает на урок
Серебристый голосок
Носатиков, ушатиков
И Виннипушатиков.

Воспитатель звонит звоночком.
Дети рассаживаются.
ВОСПИТАТЕЛЬ.
Здравствуйте, Виннипушатики!
ДЕТИ. Здравствуйте!
ВОСПИТАТЕЛЬ.

Начинаем перекличку,
Надо всем придумать кличку.

Очень важно уметь относиться к самому себе с улыбкой. Поэтому наша перекличка не просто перекличка, а самодразнилка. Петя-конфетя, Маша-каша, а Нина-малина. Такие

созвучия называются рифмой. Я называю фамилию, а вы встаете, называете свое имя и рифму-дразнилку. Всем понятно? Очень хорошо. Начинаем. Андреева!

АНДРЕЕВА. Света-котлета!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Очень хорошо. Быков!

БЫКОВ. Вова-подкова!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Отлично! Горелова!

ГОРЕЛОВА. Нина-машина!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Молодец, Нина-машина! Дубов!

ДЕТИ. Саша-простокваша! Жукова!

ЖУКОВА. Люба-шуба! *(И так далее).*

Если встречаются у кого-то затруднения с рифмой, воспитатель предлагает ребятам помочь ему. Если и так не получается, то воспитатель превращает имя в ласкательное, и тогда к нему легче подобрать рифму. Например: Люба-Любушка-голубушка или Любочка-трубочка.

ВОСПИТАТЕЛЬ. *(Заканчивая перекличку).* Все вы любите рисовать. Но не каждый знает, чем отличается один рисунок от другого. Например, пейзаж от натюрморта, а натюрморт от портрета. А чтобы разобраться в этом, надо очень внимательно послушать стихотворение Александра Кушнера, которое я вам прочитаю.

Если видишь: на картине нарисована река,
Или ель и белый иней, или сад и облака,
Или снежная равнина, или поле и шалаш, —
То подобная картина называется...

Воспитатель жестом просит детей закончить строчку.

ДЕТИ. Пейзаж!

ВОСПИТАТЕЛЬ:

Если видишь на картине чашку чая на столе,
Или морс в большом графине, или розу в хрустале,
Или бронзовую вазу, или грушу, или торт,
Или все предметы сразу, — знай, что это...

ДЕТИ. Натюрморт!

ВОСПИТАТЕЛЬ.

Если видишь, что с картины смотрит кто-нибудь на вас,
Или принц в плаще старинном, или в робе верхолаз,
Летчик или балерина, или Коля — твой сосед,

Обязательно картина называется...

ДЕТИ. Портрет!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Теперь всем стало ясно, что такое пейзаж, натюрморт и портрет. Надо сказать, что прежде, чем рисовать, художник должен придумать картину и увидеть ее в своем воображении. Рисовать вы будете дома, а придумывать картины мы будем сейчас. Давайте придумаем пейзаж. Каждый придумывает что-то одно. Например: небо или горы, облака или речку. Придумывать рисунок будем по очереди. Начинает *(обращаясь к сидящему с краю ребенку, например, по имени Саша)* Саша. Он говорит: «Небо»; потом придумывает, например, Света, так как она сидит рядом с Сашей. Она обязательно повторяет то, что придумал Саша, и добавляет свое. То есть, она скажет: «Небо, горы». Дальше придумывает сосед Светы, Вова. Он повторяет то, что до него придумали, и добавляет свое. Вот так: «Небо, горы, облака». И так до тех пор, пока не собьемся или не надоест. Внимание! Саша первым начинает придумывать пейзаж!

Следует игра. Как только возникнут затруднения, игра прекращается. А воспитатель напоминает.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Небо, горы, облака, речка *(далее, например, может быть такой ряд: лес, солнце, домик, тропинка, колодец с журавлем, птицы)* — вот что вы можете нарисовать, если вам нравится пейзаж. А теперь придумываем новую картину. Натюрморт. Но придумывать ее будем по-другому. На одну букву. Вы спросите — как? А вот так. Берем букву «С» и называем предметы, которые могут быть в натюрморте, на букву «С». Стол, самовар, сливы и так далее. Внимание! Начали.

Дети предлагают слова на букву «С». Воспитатель помогает. В натюрморте могут быть: стол, самовар, сливы, стакан, ситечко, солонка, сушки, селедка и т. д.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Кому понравился наш натюрморт, пусть рисует натюрморт. А мы напоследок попробуем сочинить портрет. Давайте придумаем того, не знаем кого. Придумываем так. Я называю часть тела, например, ноги, а вы говорите, на что они похожи. Например, как спички, или как палки. И так далее. То есть, все время ищем сравнения. Договорились? Я начинаю. Начнем с ног. Ноги, как... думайте!

ДЕТИ. *(Например)*. Как жерди!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Хорошо. Длинные ноги. Руки, как... *(Например)* Грабли!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Загребущие руки. Тоже неплохо. Шея, как...

ДЕТИ. У жирафа!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Замечательная шея. Уши, как....

ДЕТИ. Лопухи!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Нос, как...

ДЕТИ. Картошка!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Глаза, как...

ДЕТИ. Фары!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Волосы, как...

ДЕТИ. Мочалка!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Вот и готов портрет того, не знаем кого. Ноги, как жерди; руки, как грабли; шея, как у жирафа; уши, как лопухи; нос, как картошка; глаза, как фары; а волосы, как мочалка. Хотите дома нарисовать — рисуйте.

На следующем занятии мы устроим выставку. И посмотрим, у кого что получилось. Пейзаж, натюрморт или портрет. А чтобы вы не забыли, чем они отличаются друг от друга, еще раз повторим стихотворение.

Воспитатель вместе с детьми повторяет стихотворение «Если видишь на картине...».

ВОСПИТАТЕЛЬ.

А сейчас... звенит звонок,
Завершается урок.

Воспитатель звонит звоночком.

Занятие 10 и последнее
ВНУЧКА-ПОЧЕМУЧКА

Классный час

На стенах комнаты — рисунки ребят: пейзажи, портреты, натюрморты.

ВОСПИТАТЕЛЬ.

Приглашает на урок
Серебристый голосок
Носатиков, ушатиков
И Виннипушатиков.

Воспитатель звонит звоночком. Дети рассаживаются.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Здравствуйте, Виннипушатики!

ДЕТИ. Здравствуйте!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Вас часто спрашивают, кем бы вы хотели стать. А вы отвечаете: летчиком, пожарником, врачом и так далее.

Вот и наша перекличка сегодня называется «Кем быть?»

Я называю фамилию, а вы встаете и говорите свое имя и добавляете к нему название вашей любимой профессии. Например: Миша-летчик, Игорь пожарник, а Люба-врач. Понятно? Тогда приступили? Андреева!

АНДРЕЕВА. *(Например)* Света-учительница.

Прекрасная профессия. Быков!

БЫКОВ. Вова-шофер!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Тоже хорошо! Горелова!

ГОРЕЛОВА. Нина-продавец!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Нужная профессия. Дубов!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Саша-космонавт!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Жукова!

ЖУКОВА. Люба-бухгалтер! *(И так далее).*

ВОСПИТАТЕЛЬ. *(Заканчивая перекличку).* Все вы научились придумывать шумелки, жужжалки, дразнилки, считалки и прочие веселые вещи. Не хуже самого Винни-Пуха. Но у нас остался еще один урок. Последний. И называется этот урок — классный час. Обычно на таких уроках подводятся итоги. Кто хорошо учился, кто плохо. Так вот. Учились все хо-ро-шо! Какие бы вопросы вам ни задавались, вы всегда находили веселые ответы. А сегодня давайте поучимся придумывать веселые вопросы. Такие заковыристые, на которые никому не ответить.

У одного деда по имени Почемучкин был сын Почемучкин, была дочка Почемучкина и внучка Почемучка. Бывало, соберется семейка за столом и давай друг дружку вопросами донимать: «Почему, да почему?». И вопросы-то какие-то странные, шиворот-навыворот, вверх тормашками.

— Почему у хобота есть слон?

— Почему у дыма есть труба?

— Почему у стрелок есть часы? Зададут вопрос и заливаются, и хохочут. Давайте и мы с вами придумаем такие вопросы, чтоб самим смешно стало. Попробуем. Сначала подумайте. Кто придумал?

Воспитатель с ребятами придумывают 5-6 аналогичных вопросов).

Они могут быть такими:

— Почему у подковы есть лошадь?

— Почему у моркови есть заяц?

— Почему у колеса есть машина?

И так далее.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Да-а-а! Веселая семейка у деда Почемучкина. Не соскучишься. Дает он как-то внучке-Почемучке яблоко.

А внучка в ответ: «Почему яблоко, а не тыблоко?».

Тогда дед Почемучкин дает ей тыкву. А внучка-Почемучка опять: «Почему тыква, а не выква?».

Заулыбался дед Почемучкин и говорит: «Ну и выдумщица ты у меня!».

А внучка-Почемучка тут как тут:

«Почему выдумщица, а не ядумщица?».

Веселая внучка.

А теперь я вам буду называть слова, а вы — придумывать веселые вопросы, как внучка-Почемучка. Например, я говорю:

«Котлета», а вы спрашиваете:

«Почему котлета, а не кошкалета?», Или:

«Почему котлета, а не котзимы?». Понятно? Понятно. Тогда начнем. Я говорю: «Мамонт».

ДЕТИ. Почему мамонт, а не папонт?

ВОСПИТАТЕЛЬ. Молодцы! Еще слово. Наоборот.

ДЕТИ. Почему наоборот, а не обонос?

ВОСПИТАТЕЛЬ. Еще слово. Баобаб.

ДЕТИ. Почему баобаб, а не баодед?

ВОСПИТАТЕЛЬ. И последнее слово. Рыбак.

ДЕТИ. Почему рыбак, а не рыбочка?

ВОСПИТАТЕЛЬ. Ну что, напочемучились? Полезное занятие. Потому, что все открытия в мире сделали Почемучки.

А теперь посмотрим, кто как справился с домашним заданием.

Воспитатель комментирует рисунки детей, находя для каждого ребенка слово одобрения.

А вот какой портрет придумал для нас поэт Михаил Яснов. Слушайте и запоминайте.

По лужайке с травкою
Я хожу и чавкаю.
У забора с дыркою
Я стою и фыркаю.
У реки с осокою
Я лежу и чмокаю.
Хвостик закорюкою —
Радуюсь
И хрюкаю!

Чей портрет? Узнали? Совершенно верно. Свинья. А почему свинья, а не свиньты? В любом случае симпатичный портрет. Подарить на память? *(Ответы детей).* Тогда учим наизусть. Вот и подошел к концу наш последний, десятый урок.

А сейчас... звенит звонок,
Завершается урок.

Воспитатель звонит звоночком.

ПЯТЬ ВОПРОСОВ ВИННИПУШАТИКАМ

Выпускной экзамен

Выпускной экзамен — это тоже своеобразный праздник. В комнате — выставки рисунков, которые накопились за время «учебы» в школе Винни-Пуха, гирлянды воздушных шаров и т. д. На этом торжестве могут быть родители, другие гости.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Сегодня у нас с вами торжество. Все вы успешно окончили школу Винни-Пуха. А чему вы научились в этой школе, мы сейчас и проверим. Но как? Пусть это будет выпускной экзамен. Начнем? Начнем. Здравствуйте, Виннипушатики!

ДЕТИ. Здравствуйте!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Экзамен — это очень просто. Мы будем вспоминать все, что мы делали на уроках. Я спрашиваю, вы отвечаете. Вопрос первый. С чего начинается каждый урок?

Показывает колокольчик.

ДЕТИ. Со звонка.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Конечно, со звонка! Так и начнем.

Звонит звоночком.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Вопрос второй. Какую из перекличек выберем для экзамена?

Дети предлагают. Воспитатель выбирает любую из предложенных детьми и проводит ее.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Вопрос третий. Кто помнит стихотворение про азбуку?

Дети поднимают руки. Воспитатель предлагает одному из желающих прочитать стихотворение Б. Заходера «Веселая азбука» из первого урока. Далее воспитатель может предложить вспомнить стихи из других уроков, и какие-то из них дети прочтут.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Вопрос четвертый. В какую игру вы хотите поиграть?

Дети называют. Воспитатель выбирает из предложенного или предлагает сам. Например: игру в эскимо, повторяя рассказ про Архипа и Осипа и включая в игру родителей.

Вопрос пятый. Какое домашнее задание вы хотите провести с вашими родителями?

Дети отвечают. В этом случае воспитатель может

предложить ребятам задать родителям вопросы шиворот-навыворот, тогда следует фрагмент из урока «Классный час».

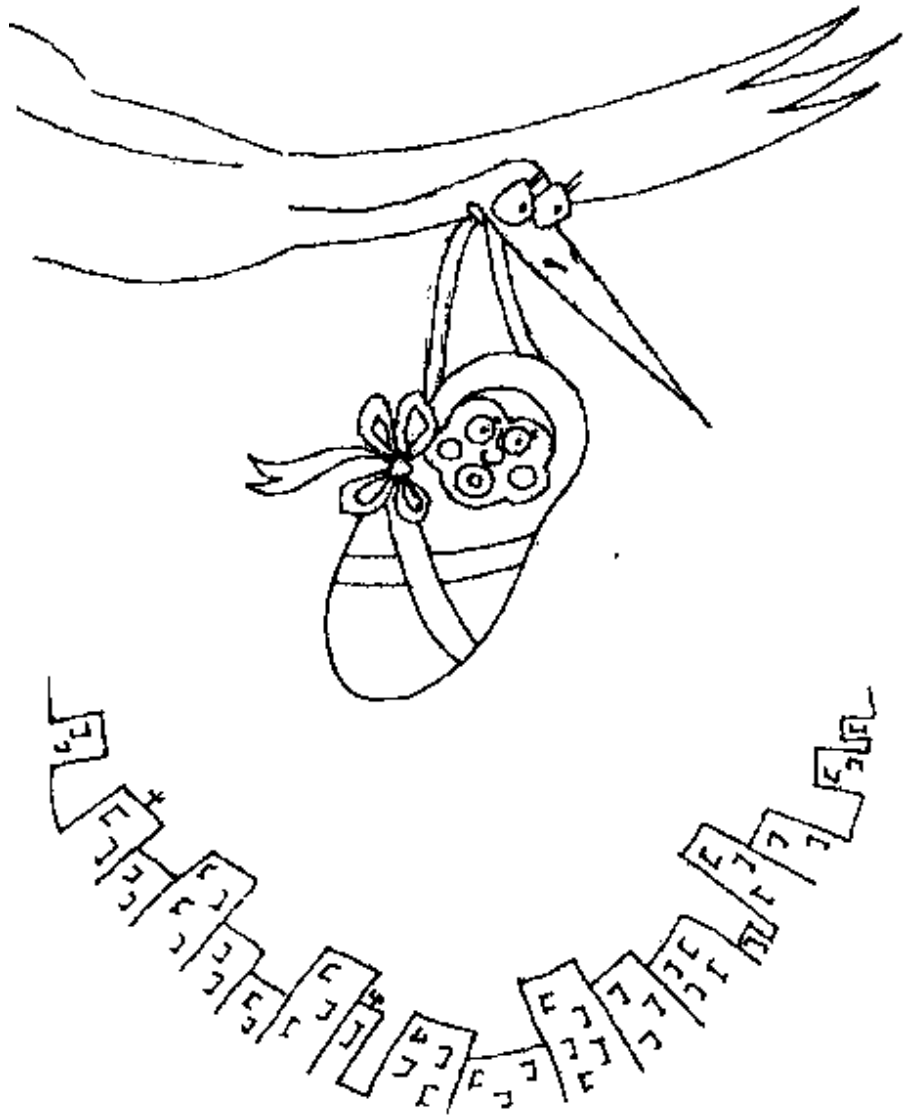
ВОСПИТАТЕЛЬ. Вот мы с вами и провели выпускной экзамен. А экзамен всегда завершается оценкой. Давайте спросим у наших гостей, какую оценку они нам поставят? А я прошу гостей ответить хором и дружно.

(Гости хором называют оценку). А теперь — раз, два, три — все замри! Вслушайтесь, Виннипушата! Этот звоночек звонит для вас в школе Винни-Пуха в последний раз.

Воспитатель звонит звоночком.

Можно завершить праздник вручением памятных школьных медалей, значков с изображением медвежонка или книжки А. Милна «Винни-Пух и все, все, все».

КОГО АИСТ В КЛЮВЕ ПРИНЕС



Праздничный игроскоп-шоу для именинников

12 сценариев, 12 конкурсно-игровых программ-поздравлений под 12 знаками Зодиака

Маленький человек — это большой человек. И чем внимательнее и уважительнее мы относимся к нему сегодня, тем внимательнее и уважительнее он отнесется к нам завтра. Праздник — вот удобный момент показать малышам нашу заботу и расположение. А лучший повод для этого, как нам кажется, день рождения.

Здесь все для именинника, в нашем праздничном Игроскоп-шоу: и поздравления, и конкурсы, и подарки, и, конечно, угощение.

Двенадцать знаков Зодиака.

Двенадцать сценариев.

Двенадцать игровых программ-поздравлений для всех и каждого.

Забот и радостей — на весь год.

Начнем с Игроскопа.

Придумалось это слово не случайно. Как назвать игровой стол со знаками Зодиака? Конечно, Игроскоп. И красиво, и точно. С ним-то мы сейчас и познакомимся, потому что без него нам никак не обойтись в дальнейшем.

Итак, Игроскоп — это круглый игровой стол со знаками Зодиака и именами будущих именинников. Вглядитесь в наш рисунок.

Двенадцать секторов — двенадцать знаков Зодиака, это как бы двенадцать домиков. И все они должны быть разноцветными. У каждого — свой цвет. Есть домики однокомнатные, есть двухкомнатные (с двумя делениями) и есть трехкомнатные (с тремя делениями). Секрет очень прост. На каждого именинника в доме — по комнате. Может оказаться так, что именинников под одним знаком будет больше — четверо, скажем, или пятеро. Ничего страшного. Значит, и домики эти должны быть четырех- или пятикомнатные.

Но это еще не все. Для игры необходим Волчок со стрелкой, который ставится в центр Игроскопа.

Не говорим о правилах игры, вы с ними еще познакомитесь, но некоторые наши пожелания, если вы решитесь на этот праздничный марафон, было бы полезно учесть. Предлагаем вам запомнить всего-навсего четыре НЕ.

1. Отныне вы НЕ просто воспитатель, НЕ просто учитель, а Ведущий, то есть артист, немного судья, немного шоумен.

2. Отныне Вы не только Ведущий, но и Сценарист. Эти сценарии уже НЕ наши, а Ваши. И тексты Ведущего теперь тоже НЕ наши, а Ваши, поэтому постарайтесь освоить их, сделать каждое слово своим. Это не значит, что мы предлагаем вам заучить все наизусть. Можете этого и не делать. Главное, сохраните основные мысли и правила игры.

3. Отныне вы не только Ведущий, не только Сценарист, но и Организатор. К тому же еще и Режиссер. Заблаговременно продумывайте, что необходимо для каждого праздника. Подготовьте нужный реквизит, прорепетируйте с исполнителем роли Аиста (кстати, в каждом празднике исполнитель этой роли может меняться), позаботьтесь о музыкальном сопровождении праздника и не забудьте о праздничном оформлении Игроскоп-Холла.

4. И, наконец, последнее. НЕ пугайтесь всего этого. НЕ боги горшки обжигают.

ПРАЗДНИК ОТКРЫТИЯ ИГРОСКОП-ХОЛЛА ДЛЯ ИМЕНИННИКОВ

Дети входят в игровую комнату и не узнают ее. Вроде бы такая же, как и раньше, да не такая. От воздушных шаров — радостно, от собственных рисунков — весело, от бумажных аистов — светло. А от всего вместе — празднично.

В центре комнаты — Игроскоп, до поры до времени прикрытый расписной скатертью.

Воспитатель или учитель, а может быть, просто Ведущий под легкую и непритязательную мелодию рассаживает ребят вокруг него. Вот, кажется, и все готово, можно и начинать.

ВЕДУЩИЙ. Праздники бывают разные. Новый год — это обязательно Дед Мороз и елка. Восьмое марта — это обязательно мама и цветы. А вот если у вас День рождения, то это обязательно подарки и что-нибудь вкусненькое. А еще, конечно, друзья, и игры. Вот я и предлагаю все наши дни рождения отмечать вместе (*показывая на Игроскоп*), за этим столом, который называется Игроскоп для именинников. А комнату давайте назовем Игроскоп-Холлом. Запомнили? Игроскоп-холл! Вот и хорошо!

Прошу всех встать, подойти к нашему столу и взяться руками за краешек скатерти.

Дети подходят к Игроскопу и берутся за скатерть.

ВЕДУЩИЙ. Сначала скажем приговорку, а потом откроем Игроскоп. Приговорка такая:

Тип-топ, тип-топ,
Открывайся, Игроскоп!

Внимание! Потихонечку открываем. *(Дирижирует).*
ДЕТИ. *(Вместе с Ведущим).*

Тип-топ, тип-топ,
Открывайся, Игроскоп!

Ведущий подхватывает скатерть за кольцо, пришитое в центре, поднимает ее, складывает и убирает. И ребята видят поле Игроскопа со знаками Зодиака, разноцветными секторами и своими собственными фамилиями.

ВЕДУЩИЙ. Посмотрите на него внимательно и вы найдете свои имена. Вот они по краю игрового колеса. И каждое имя в своем разноцветном домике поселилось. И у каждого разноцветного домика свой знак. Двенадцать месяцев, двенадцать знаков, двенадцать праздников для именинников. *(Показывает на условные обозначения знаков Зодиака*). Каждый человек под своей звездой рождается.

А звезд в небе много, даже больше, чем людей на земле.

Посмотрели? Теперь садитесь. *(Дети возвращаются на места).*

Знает ли кто-нибудь, под каким созвездием он родился? Нет? Я вам сейчас расскажу.

Ведущий подходит к Игроскопу и показывает поочередно на разноцветные секторы с именами ребят.

ВЕДУЩИЙ. Сейчас у нас с вами начнется великое переселение. В голубом домике имена *(например)* Коли Тарасова и Тани Сидоровой. Они родились под созвездием Овна. Овен — это овечка или барашек. Здесь и нарисован барашек. По моему сигналу: «Том-том, займи свой дом» Коля и Таня должны пересесть. Ваши места возле Игроскопа всегда будут напротив голубого домика. А вы (*обращаясь к ребятам, сидящим напротив голубого домика)* должны быстро уступить место «барашкам». А когда Коля и Таня сядут на новое место, они должны дружно сказать: «Овны дома!». Внимание!

Том-том, займи свой дом!

Дети пересаживаются, как бы *устраиваясь в своем домике.*

КОЛЯ И ТАНЯ. Овны дома!

ВЕДУЩИЙ. Молодцы! В розовом домике под созвездием Козерога поселилось имя *(например)* Маши Антоновой. Я ей тоже говорю:

«Том-том, займи свой дом!».

Ведущий помогает детям поменяться местами.

МАША. Козерог дома!

ВЕДУЩИЙ. А вот созвездие Близнецов. В зеленом домике. Тут целых три имени *(например)* — Веры Новиковой, Любы Тихоновой и Ксюши Васильевой. Вот они и пересядут.

Том-том, займи свой дом!

И «близнецы» занимают.

ДЕТИ. Близнецы дома!

Игра длится до тех пор, пока все дети не окажутся напротив своих разноцветных секторов. Но вот переселение завершается. Теперь каждый — хозяин своего домика. И жить он будет в нем целый год. От игры до игры.

ВЕДУЩИЙ. Каждый день рождения — это большая игра вокруг Игроскопа в честь именинников. Вот почему мы доверяем им очень важное дело. Запускать Волчок на Игроскопе. А мы в это время, пока крутится Волчок, будем петь: «Каравай, каравай, кого хочешь — выбирай».

Давайте попробуем. Я запускаю Волчок, а вы — поете.

Ведущий делает ход на Игроскопе, ребята поют.

ДЕТИ.

Каравай, каравай,
Кого хочешь — выбирай!
Каравай, каравай,
Кого хочешь — выбирай!

Покружившись, стрелка останавливается.

ВЕДУЩИЙ. Видите? Стрелка указывает на имя *(например)* Толи Гурова. И если бы мы сегодня праздновали чей-то день рождения, Толя стал бы участником игры. А какой, вы потом узнаете. Скажу только, что их немало и все они разные. Вот так, бегая по кругу, стрелка и будет выбирать игроков.

А теперь второе важное дело. Научиться сочинять словарик на одну букву. А как? Давайте попробуем. *(Показывая большую картонную букву)*. Начнем с первой буквы алфавита. Буква «А». Но слова нужны не простые, а подходящие для дня рождения. Например, автомобиль. Подходит? Подходит. Потому что его можно подарить имениннику. А какие слова на букву «А» назовете вы?

КТО-ТО. Арбуз!

ВЕДУЩИЙ. Очень приятно для дня рождения. Еще!

КТО-ТО. Апельсин!

ВЕДУЩИЙ. Тоже хорошо. Еще!

КТО-ТО. Азбука!

ВЕДУЩИЙ. Правильно! И азбука неплохой подарок.

Если дети затрудняются. Ведущий подсказывает несколько слов, например: астра, аквариум, арфа и т. д.

ВЕДУЩИЙ. Видите, сколько слов любят приходить на день рождения. А вот одно из них на букву «А» — даже прилетает. Это аист. Недаром про именинника говорят: «Его аист в клюве принес». Поэтому наши праздники так и будут называться: «Кого Аист в клюве принес».

Первый праздник для именинников состоится здесь, в нашем Игроскоп-холле, завтра. А именинники — те, кто родился в марте и апреле, под созвездием Овна.

Ведущий перечисляет фамилии «Овнов».

ВЕДУЩИЙ. А теперь третье, очень важное дело. Очень важное и очень приятное. Мы все дружно встаем и отправляемся в Печеное царство, Кипяченое государство. Усаживаемся там за столики и угощаем сами себя. Двенадцать праздников — двенадцать сладких угощений. Да еще сегодня одно угощение. Отведаем? Отведаем!

Ведущий приглашает ребят в комнату, где накрыты праздничные столики. Музыка, шум, гам и веселье.

С ДНЕМ РОЖДЕНИЯ, ОВНЫ!

Музыкальный аккорд. Первый. Второй. Третий. И вот уже возникает знакомая мелодия. Ведущий приглашает ребят в Игроскоп-холл. Светло, празднично, уютно.

Все рассаживаются. Каждый у своего домика. И только именинников пока нет. Их пригласят позднее. Музыка постепенно смолкает.

ВЕДУЩИЙ. Кого Аист в клюве принес! Так называется наш праздник. Праздник для именинников. А начнем мы его с приглашалки-зазывалки:

Праздник, открывайся, Аист, появляйся!

Давайте это скажем дружно, четко и громко, чтобы Аист услышал.

ДЕТИ. *(Вместе с ведущим).*

Праздник, открывайся, Аист, появляйся!

Звучит музыка, открывается дверь, появляется Аист. Мальчик или девочка в соответствующем костюме: фуражка с клювом, белая накидка, желтые колготки.

ВЕДУЩИЙ. Аист, Аист, где ты был?

АИСТ. В чистом поле.

ВЕДУЩИЙ. Аист, Аист, что принес?

АИСТ. День рожденья.

ВЕДУЩИЙ. Аист, Аист, а как позвать именинников?

АИСТ. Вот так. *(Хлопает в ладоши).*

ВЕДУЩИЙ. Ребята, поможем Аисту.

Все аплодируют. Вновь возникает музыка. В Игроскоп-холле появляются именинники. Скажем, Коля и Таня. Под аплодисменты Ведущий и Аист усаживают их на почетные именинные места. Это обыкновенные стулья, прикрытые накидками-чехлами с изображением Аиста. Сегодня эти места под знаком Овна.

ВЕДУЩИЙ. Именинники на месте. Игроскоп — тоже. Можно начинать игру! Наш первый конкурс называется «Именные пожелания». А кто начнет его, мы сейчас узнаем. Прошу именинников запустить Волчок и выбрать первого игрока. А мы в это время будем петь «Каравай».

Кто-то из именинников (Таня или Коля) делает ход. Пока Волчок крутится, все остальные несколько раз повторяют строчки из песни про каравай.

ВЕДУЩИЙ. Стрелка выбрала *(например)* Костю. Выбираем второго игрока. И сделает это второй именинник.

Именинник запускает Волчок. Снова звучит «Каравай».

ВЕДУЩИЙ. Вторым участником конкурса становится *(например)* Лена. А теперь внимание! С чего начинается именинник? Именинник начинается с имени, а имя — с буквы. *(Обращаясь к выбранным игрокам).* Колина буква «К», а Танина — «Т». Вот вам и надо придумать для них пожелания на эти буквы. И слова должны быть вкусные, приятные и полезные. Говорить вы будете поочередно. Кто больше придумает слов, тот и победит. Начинает Лена. *(Ведущий показывает игрокам букву «Т» и букву «К»).*

ЛЕНА. Торт.

ВЕДУЩИЙ. Это для Тани. Потому что на букву «Т». Очень вкусное пожелание. А теперь очередь Кости! Что ты пожелаешь именинникам?

КОСТЯ. Конфеты.

ВЕДУЩИЙ. Хорошо! Конфеты для Коли. Это Колина буква. Продолжает Лена.

ЛЕНА. Клюква!

ВЕДУЩИЙ. Для Коли. Кисло, но очень полезно.

КОСТЯ. Тыква!

ВЕДУЩИЙ. Для Тани. Тоже вкусно.

ЛЕНА. Кисель!

ВЕДУЩИЙ. Для Коли.

КОСТЯ. Каша!

ВЕДУЩИЙ. Тоже для Коли.

ЛЕНА. Тарелка!

ВЕДУЩИЙ. А что? Полезная вещь. Правда, Таня?

КОСТЯ. Клюшка.

ВЕДУЩИЙ. Для Коли.

ЛЕНА. Котенок.

ВЕДУЩИЙ. Тоже для Коли.

Запас слов у игроков иссякает.

ВЕДУЩИЙ. Последнее пожелание — «котенок». «Котенок» — раз! «Котенок» — два! «Котенок» — три! В этом конкурсе побеждает Лена. Аплодисменты! А теперь участвуют все. Вкусные, приятные и полезные слова на буквы «Т» и «К». Перекличка праздничных пожеланий продолжается!

Ведущий вовлекает в игру всех ребят, кроме именинников. Какие бы слова ребята ни называли, они все могут быть уместными при умелом комментарии. И вот пожелания высказаны, игра окончена, победитель назван.

ВЕДУЩИЙ. *(Подводя итоги).* Хорошие пожелания! И вкусные, и приятные, и полезные! После двух конкурсов у нас два победителя. *(Называет их по именам).* Я прошу нашего Аиста вручить им награды. Медаль «За добрословие!».

Аист под музыку и аплодисменты вешает на шею победителям большую медаль на ленте. Как она выглядит, придумайте сами, вместе с художником. Главное, чтобы она была сделана со вкусом и радовала глаз. Возникает музыкальный лейтмотив Дня Рождения.

ВЕДУЩИЙ. Праздничный Игроскоп вновь приглашает именинников. Игра продолжается. Волчок запускает Коля.

Именинник делает ход, и стрелка выбирает очередного участника очередного конкурса.

ВЕДУЩИЙ. Теперь крутит волчок Таня.

Таня запускает волчок, и участников конкурса становится двое.

ВЕДУЩИЙ. У нас опять два игрока. Это — капитаны. А капитанам нужны команды.

Ведущий помогает капитанам выбрать себе команды. Количество играющих любое, но обязательно четное. Ведущий делит команды на две половинки и ставит их друг против друга на расстоянии 4-5 метров, по эстафетному принципу.

Все готово, можно и объяснить правила игры.

ВЕДУЩИЙ. Наша игра называется «Под знаком Зодиака». Кто у нас именинники? Овны. А овны — это барашки. Рога у барашка — гнутые, шуба — теплая, а лоб — крепкий. *(Обращаясь к игрокам).* А у вас крепкие лбы? Сейчас проверим.

На игровой площадке четыре группы ребят. Две группы — одна команда и две — другая. Ведущий расставляет всех игроков попарно. Начинают игру первые две пары, по одной от команды с любой стороны. А происходит это так.

ВЕДУЩИЙ. У меня два воздушных шарика. Я отдаю их

первым парам одной и другой команды. *(Обращаясь к игрокам).* Вы зажимаете шарики лбами. Вот так. *(Показывает).* И несете их на противоположную сторону, своим друзьям по команде. Они берут у вас этот шарик, но тоже лбами, без помощи рук, и отправляются в путь. На другую сторону. Игра закончится тогда, когда все побывают в роли барашков. А кто сделает это быстрее, тот и победит.

Ведущий помогает стартовым парам установить воздушный шарик между лбами.

ВЕДУЩИЙ. Старайтесь не уронить свою ношу. А если уроните, быстро поднимите и снова продолжайте игру. Внимание, барашки, начали!

Музыка, смех, шум. Оказывается, передать шар друг другу, не помогая руками, не так-то просто, да и удерживать его, двигаясь вдвоем, — целое искусство. А тут еще надо опередить соперника.

ВЕДУЩИЙ. *(По окончанию игры).* Самой быстрой и ловкой показала себя *(например)* первая команда. Каждый победитель получает почетную награду — «Знак Овна».

Аист награждает победителей.

ВЕДУЩИЙ. *(Усадив ребят вокруг Игроскопа).* А теперь я снова прошу именинников подойти к Волчку. Ход делает Таня.

Таня делает ход. И вдруг... выпадает сектор «Сюрприз». Это значит, что сейчас для именинников будет исполнен заранее подготовленный художественный номер — песня, танец, стихотворение и т. д. Это может случиться на любой игре, в любое время. Поэтому организаторам праздника необходимо иметь в запасе несколько номеров.

ВЕДУЩИЙ. Сюрприз! Прекрасно! В честь именинников поет *(например)* Галя Зверева.

После номера-сюрприза Ведущий просит Таню повторить ход и выбрать очередного участника игры. Второй ход делает второй именинник — Коля. Игроки выбраны, можно начинать конкурс.

ВЕДУЩИЙ. Аист — птица мудрая. Она знает, что делает. Сначала принесет девочку в клюве, потом — мальчика, или наоборот. Сначала мальчика, потом — девочку. Или девочку и мальчика вместе. И все дети — разные, друг на друга непохожие. А если и похожие — все равно разные. И каждый из них свое любит. А что любят наши именинники, мы сейчас узнаем. Наш следующий конкурс так и называется «Любит — не любит».

Сперва мы узнаем, что любит Таня. Я вручаю каждому игроку по ромашке. Такая же ромашка и у Тани. Все лепестки у цветка разного цвета. Сейчас я буду вам задавать вопросы. Например, любит ли Таня манную кашу? Если вы считаете, что она любит, то отрывайте лепесток, если нет — то лепесток остается на месте.

Но делать это надо втайне друг от друга. И, чур, не подсматривать. Начинаем с красного лепестка. Значит, первый вопрос пусть будет красного цвета.

Любит ли Таня манную кашу?

Участники игры отрывают или не отрывают красный лепесток.

ВЕДУЩИЙ. Второй вопрос желтого цвета. И вы отрываете или не отрываете желтый лепесток.

Любит ли Таня прыгать на одной ноге?

Участники игры отвечают, отрывая или не отрывая лепесток.

ВЕДУЩИЙ. Зеленый вопрос. Любит ли Таня примерять мамины туфли?

Участники игры отвечают.

ВЕДУЩИЙ. Синий вопрос. Любит ли Таня чистить зубы?

Участники игры отвечают.

ВЕДУЩИЙ. Фиолетовый вопрос. Любит ли Таня ворон считать?

Участники отвечают.

ВЕДУЩИЙ. Оранжевый вопрос. Любит ли Таня бегать по лужам?

Участники отвечают.

ВЕДУЩИЙ. И последний вопрос — голубой. Любит ли Таня страшные сказки слушать?

Участники отвечают.

ВЕДУЩИЙ. А теперь я прошу участников конкурса показать свои ромашки.

Ведущий берет ромашку именинницы и сравнивает ее с ромашками игроков. Чья ромашка больше похожа на ромашку именинницы — по цвету оставленных лепестков — тот и побеждает.

ВЕДУЩИЙ. Как оказалось, лучше нашу Таню знает *(например)* Витя. Он дал *(например)* четыре правильных ответа. И мы вручаем ему Орден Семицветной Ромашки.

Аист вешает на шею победителя награду, а Ведущий сообщает ребятам, что любит и что не любит Таня.

ВЕДУЩИЙ. Что любит Таня, мы с вами узнали. А что любит второй именинник, давайте узнаем. Прошу Таню сделать ход.

Стрелка Игроскопа выбирает очередного игрока.

ВЕДУЩИЙ. Ход делает Коля.

Становится известным и второй игрок.

ВЕДУЩИЙ. Мы повторяем игру «Любит — не любит». И посвящаем ее Коле.

Ведущий вручает ромашки игрокам и имениннику. Игра проходит точно так же, как и проходила. И вопросы могут быть

те же, а можно при желании изменить их чуть-чуть. Скажем, так:

Красный вопрос. Любит ли Коля манную кашу?

Желтый вопрос. Любит ли Коля прыгать на одной ноге?

Зеленый вопрос. Любит ли Коля примерять папины тапочки?

Синий вопрос. Любит ли Коля чистить зубы?

Фиолетовый вопрос. Любит ли Коля ворон считать?

Оранжевый вопрос. Любит ли Коля бегать по лужам?

Голубой вопрос. Любит ли Коля страшные сказки слушать?

ВЕДУЩИЙ. *(После окончания игры).* Кавалером Ордена Семицветной Ромашки становится *(например)* Наташа. У нее пять правильных ответов. И я прошу нашего Аиста вручить ей награду.

Аист вручает награду.

ВЕДУЩИЙ. У нашего Волчка много сегодня работы. Крутится да крутится. То одних игроков выбирает, то других. А еще он умеет в будущее заглядывать, отгадывать, кто кем будет. Вот какой умный у нас Игроскоп.

Ведущий веером раскладывает на игроскопе конверты. В них рисунки-предсказания: кто кем будет. Рисунки примерно такие: доктор Айболит, самолет, трамвай, книжка и т. д. Ведущий может комментировать каждый рисунок по-разному. Скажем, самолет — это профессия летчика, стюардессы, авиаконструктора и т. д.

ВЕДУЩИЙ. Прошу именинников сделать ход в свое будущее.

Именинник делает ход, Аист берет конверт, подает имениннику, тот его вскрывает, а Ведущий комментирует.

ВЕДУЩИЙ. Самолет! Значит, наш именинник будет летчиком, а может, штурманом или стюардессой. *(Обращаясь к имениннику).* Кем ты хочешь быть?

Именинник отвечает.

ВЕДУЩИЙ. А что теперь нагадает Игроскоп второму имениннику?

И вновь все повторяется сначала: именинник делает ход, Аист подает выбранный стрелкой конверт имениннику. а Ведущий комментирует рисунок-предсказание.

ВЕДУЩИЙ. А сейчас наступает очень приятная минута. Подарочная. Поэтому я прошу внести ящик для именинников, который так и называется — Подарочный ящик.

Аист вносит Подарочный ящик с эмблемой Овнов.

ВЕДУЩИЙ. В этом ящике необыкновенное лакомство. Оно и для глаза, оно и для уха, оно и для языка, а больше всего — для ума. И зовут его очень просто. Книга. Да, да, книга! Одна книга для Тани, другая для Коли. Наш Подарочный ящик откроется сразу, как только именинники скажут, про кого эта книжка. То ли

про Чебурашку, то ли про Красную Шапочку, то ли еще про кого-то. А мы с ребятами постараемся помочь вам. Подсказками. Я прошу именинников закрыть глаза. *(Показывает главного героя книжки. Иллюстрацию. И тут же прячет ее).* Чур, секрета не выдавать раньше времени. *(Обращаясь к именинникам).* Глаза можно открыть. Подсказка первая. Кто в книжке самый главный — человек или животное?

ДЕТИ. *(Хором).* Животное!

ВЕДУЩИЙ. *(Обращаясь к Тане и Коле).* Про кого книжка? Не знаете? Тогда вторая подсказка. Это животное домашнее или лесное?

ДЕТИ. *(Хором).* Лесное!

ВЕДУЩИЙ. Догадались? Нет? Тогда еще подсказка. Это лесное животное рычит или фырчит?

ДЕТИ. Рычит!

ВЕДУЩИЙ. Так кто это?

Именинники отвечают. Ведущий в любой момент может предложить такую подсказку, чтобы именинники наверняка нашли правильный ответ.

ВЕДУЩИЙ. Это животное, которое лесное, которое рычит, — любит морковку или мед?

ДЕТИ. Мед!

ВЕДУЩИЙ. Догадались?

ИМЕНИННИКИ. Медведь!

ВЕДУЩИЙ. Конечно, медведь! Книжка эта про медведя, а точнее, про медвежонка, а еще точнее, про Винни...

ДЕТИ. *(Подсказывая).* Пуха!

ВЕДУЩИЙ. Совершенно верно! И мы просим нашего Аиста открыть Подарочный ящик.

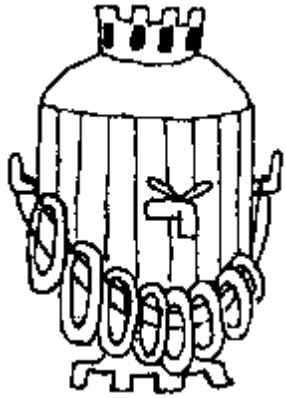
Звучит музыка. Аист открывает крышку, достает книги и вручает их именинникам.

ВЕДУЩИЙ. С днем рождения, дорогие именинники! По-здравляем!

ДЕТИ. По-здрав-ля-ем!

ВЕДУЩИЙ. А сейчас мы все отправимся в Печеное царство, Кипяченое государство. Аист впереди, именинники за ним, а мы — следом!

Звучит праздничный марш, и все оказываются в комнате-столовой, где накрыты столики. Праздник завершается чаепитием и вкусным угощением.



С ДНЕМ РОЖДЕНИЯ, ТЕЛЬЦЫ!

Прошел месяц после первого праздника. Игроскоп-холл... Что в нем изменилось? Да почти ничего, хотя и все внове. Новые воздушные шарики, новые ребячьи рисунки, новые бумажные аисты. И, конечно, символика нового созвездия. Созвездия «Тельца».

Музыкальные позывные возвещают о начале праздника.

ВЕДУЩИЙ. Сегодня снова у нас День Рождения. И сегодня кого-то Аист в клюве принес. А кого, мы сейчас узнаем. Если все вместе, дружно позовем Аиста. Помните, как мы это делали в прошлый раз? Праздник, открывайся, Аист, появляйся! А теперь все вместе.

ДЕТИ. Праздник, открывайся, Аист, появляйся!

И действительно, открываются двери, и появляется белоснежный, длинноносый Аист.

ВЕДУЩИЙ. Аист, аист, где ты был?

АИСТ. В чистом поле!

ВЕДУЩИЙ. Аист, аист, что принес?

АИСТ. День рождения!

ВЕДУЩИЙ. Аист, аист, а как позвать именинников?

АИСТ. Вот так. *(Хлопает в ладоши).*

ВЕДУЩИЙ. Поможем аисту!

Все хлопают в ладоши. В Игроскоп-холл под музыку входит именинник. Например, Сизов Саша. Сегодня он один. Ну, и что же? Пусть этот праздник будет ради него одного. Почему бы и нет? Ведущий и Аист усаживают виновника торжества на почетное именинное место под знаком Тельца.

ВЕДУЩИЙ. Прошу именинника запустить Волчок.

Именинник делает ход. Все поют «Каравай». Стрелка выбирает

первого участника конкурса.

ВЕДУЩИЙ. Первый участник первого конкурса «Именинные пожелания» определился. Прошу повторить ход и выбрать второго игрока.

И вновь ход и песенка.

ВЕДУЩИЙ. *(После того, как выбран второй игрок).* Напоминаю условия конкурса. Два участника попеременно называют приятные слова-пожелания. Эти пожелания для Саши, поэтому они и начинаются на букву «С». *(Показывает букву).* Прошу!

ПЕРВЫЙ ИГРОК. Счастье!

ВЕДУЩИЙ. Хорошее пожелание!

ВТОРОЙ ИГРОК. Солнце!

ВЕДУЩИЙ. Тоже очень хорошо!

ПЕРВЫЙ ИГРОК. Слива!

ВТОРОЙ ИГРОК. Сливки!

ПЕРВЫЙ ИГРОК. Сушка!

ВТОРОЙ ИГРОК. Сухари!

ПЕРВЫЙ ИГРОК. Собака!

ВЕДУЩИЙ. Собака — раз! Собака — два! Собака — три!

И ведущий присуждает победу первому игроку.

ВЕДУЩИЙ. А теперь участвуют все. Аукцион вкусных, приятных и полезных пожеланий на букву «С» — продолжается!

И еще в течение нескольких минут звучат приятные пожелания. Автор последнего пожелания становится победителем.

ВЕДУЩИЙ. Конкурс окончен. Прошу нашего Аиста вручить победителям почетные награды. Медали «За добрословие». (*Что Аист и делает).*

А теперь очередная игра «Под знаком Зодиака». А чтобы ее провести, надо выбрать трех вожаков, и сделает это, как всегда, именинник. На Игроскопе.

Трижды именинник запускает Волчок, трижды повторяется песенка про каравай и трижды Ведущий называет имена Вожаков.

ВЕДУЩИЙ. Телец — это теленок. Или бычок. Вам никогда не приходилось бывать рогатыми-хвостатыми? Давайте попробуем. Представьте, что вы все бычки. А вот три загона.

Показывает на три круга, нарисованных разноцветными мелками на полу и расположенных в разных концах комнаты.

ВЕДУЩИЙ. Загон — это место для бычков. У меня в руках колокольчик *(звенит),* дудочка *(дует в нее)* и свисток *(свистит).* Сигналы, как вы убедились, разные.

Я вручаю колокольчик, дудочку и свисток нашим Вожакам. *(Вручает Вожакам колокольчик, дудочку и свисток).*

Бычки пасутся, а вместо того, чтобы жевать травку, жуют считалку. Вот такую:

Ходят по полю бычки,
И на лбу у них — тычки.
Раз тычок, два тычок,
Я — бычок, и ты — бычок!

Не жевалка получилась, а бодалка какая-то. Давайте выучим бодалку.

ДЕТИ. *(Вместе с Ведущим).*

Ходят по полю бычки,
И на лбу у них тычки.
Раз тычок, два тычок,
Я — бычок, и ты — бычок!

ВЕДУЩИЙ. И вдруг кто-то из Вожаков подает сигнал. Если звенит колокольчик — значит, мама зовет, и надо быстро бежать в зеленый загон. Если заиграла дудочка — значит, бежать надо в синий загон: пастух зовет. А если вдруг свисток засвистит — это значит опасность: волк поблизости. Тут уж не зевай, со всех ног пускайся и прячься в красный загон.

Кто перепутает сигналы и вовремя не окажется в нужном загоне, из игры выбывает. Вот и все правила. А теперь, бычки, в поле, шагом марш! Считалку-бодалку на-чи-най!

«Бычки» гуляют по полю, говорят считалку-бодалку. В какой-то момент Ведущий подает знак одному из Вожаков, и тот, скажем, звонит в колокольчик. Бычки бросаются к зеленому загону. А кто оказался у красного и синего загона, из игры выбывает. После чего игра продолжается.

ВЕДУЩИЙ. Молодцы, бычки! Ничего не перепутали. А теперь опять в поле. Да считалку-бодалку не забудьте.

И вновь «бычки» в поле. И вновь — считалка. И вновь неожиданно сигнал. На сей раз звучит дудочка. Невнимательные выбывают из игры, остальные из синего загона вновь идут со считалочкой в поле. Игра продолжается до тех пор, пока не выявятся самые внимательные, самые сообразительные, самые ловкие.

ВЕДУЩИЙ. *(По окончании игры).* А сейчас бычки-победители получают награду. Знак Тельца. За внимательность, за ловкость, за резвость!

(Аист вручает награды. Музыка. Аплодисменты).

ВЕДУЩИЙ. Внимание! Снова — Игроскоп! Прошу всех занять свои места. Именинник делает ход. *(Ход именинника и песенка «Каравай».* Первый участник конкурса «любит — не любит» найден, это (*например*) Толя. Прошу сделать второй ход. *(Второй ход именинника)*. Вторым участником игры становится *(например)* Ира. Я вручаю имениннику и участникам конкурса по ромашке. Задаю разноцветные вопросы — вы даете разноцветные ответы. То есть, отрываете или не отрываете соответствующий лепесток. Втайне друг от друга. А все вопросы — о том, что любит и что не любит наш именинник.

Первый вопрос красного цвета. Красный вопрос — красный лепесток. Итак, любит ли именинник манную кашу? Если он любит — лепесток остается, не любит — отрывается.

Участники игры отвечают на вопрос.

ВЕДУЩИЙ. Желтый вопрос. Любит ли именинник прыгать на одной ноге?

Участники отвечают.

ВЕДУЩИЙ. Зеленый вопрос. Любит ли именинник примерять папины тапочки?

Участники отвечают.

ВЕДУЩИЙ. Синий вопрос. Любит ли именинник чистить зубы?

Участники отвечают.

ВЕДУЩИЙ. Фиолетовый вопрос. Любит ли именинник ворон считать?

Участники отвечают.

ВЕДУЩИЙ. Оранжевый вопрос. Любит ли именинник бегать по лужам?

Участники отвечают.

ВЕДУЩИЙ. Голубой вопрос. Любит ли именинник страшные сказки слушать? Вопросы заданы — ответы получены. Что же любит наш именинник?

Ведущий сопоставляет ромашки участников конкурса с ромашкой именинника и определяет победителя. Семь правильных ответов — дело почти невозможное. Но может случиться и такое.

ВЕДУЩИЙ. Редкий случай. Вот ромашка именинника, вот ромашка Иры. Они, как две капли воды, похожи друг на друга. Молодец, Ира! Ты действительно заслужила эту почетную награду. Орден Семицветной Ромашки! Аплодисменты!

Аист вручает награду победителю.

ВЕДУЩИЙ. И вновь внимание на Игроскоп! Сейчас мы попробуем вместе с именинником заглянуть в его будущее и узнать, кем он будет.

Под музыку Ведущий раскладывает на Игроскопе конверты. Напоминаем, что в них рисунки-предсказания. Предсказания профессий. Именинник запускает Волчок, берет подсказанный стрелкой конверт, открывает его и вынимает рисунок. Это доктор Айболит.

ВЕДУЩИИ. Айболит! Что это значит? Это значит, что наш именинник будет хорошим доктором. Если захочет, конечно. Аплодисменты будущему доктору.

День Рожденья! Это хорошо! Потому что все хорошее в этот день — имениннику. Прошу Аиста внести Подарочный ящик!

Мгновение — и на столе появляется таинственный ящик с эмблемой Тельца.

ВЕДУЩИЙ. Здесь прячется очень интересная книжка. Но ящик откроется только тогда, когда именинник угадает, про кого она. А сделать это непросто. Поэтому мы с ребятами будем помогать подсказками. Прошу именинника закрыть глаза.

Показывает детям заранее подготовленный рисунок персонажа книги-подарка.

ВЕДУЩИЙ. Подсказываем только по моему сигналу. *(Обращаясь к имениннику)*. Все, глаза можно открыть. Вот тебе наша первая подсказка. Это книжка про человечка. А на голове у него что? Шляпа или колпак?

ДЕТИ. *(Хором)*. Колпак!

ВЕДУЩИЙ. *(Обращаясь к имениннику)*. Про кого эта книжка?

Если именинник не отгадывает, подсказки продолжаются.

ВЕДУЩИЙ. Эта книжка про человечка. А нос у него крючком или торчком?

ДЕТИ. *(Хором)*. Торчком!

ВЕДУЩИЙ. Веселый человечек. На голове колпак, нос — торчком. *(Обращаясь к имениннику)*. Может быть, имя скажешь?

Если и в этом случае не последует правильного ответа, предлагается еще одна подсказка.

ВЕДУЩИЙ. Итак, эта книжка про человечка. А вот какой он — деревянный или оловянный?

ДЕТИ. Деревянный!

ВЕДУЩИЙ. Деревянный человечек, на голове — колпак, а нос — торчком?

ИМЕНИННИК. Буратино!

ВЕДУЩИЙ. Конечно, Буратино!

Лист открывает Подарочный ящик, и под музыку вручает имениннику книжку про Буратино.

ВЕДУЩИЙ. С днем рождения, именинник! По-здрав-ля-ем!

ДЕТИ. *(Скандируя)*. По-здрав-ля-ем!

ВЕДУЩИЙ. А сейчас мы с вами совершим маленькое

путешествие. В Печеное царство. Кипяченое государство.

Праздничный марш. Веселое путешествие. Накрытые столики. Сладкое угощение.

С ДНЕМ РОЖДЕНИЯ, БЛИЗНЕЦЫ!

Еще один месяц позади. Солнце перешло в созвездие Близнецов, а у нас уже все готово к новому празднику. Очередному дню рождения. И оформление холла, и музыкальное сопровождение, и все-все-все необходимое. Поэтому нечего тянуть время, пусть Ведущий начинает.

ВЕДУЩИЙ. А кого сегодня Аист в клюве принес? Давайте позовем Аиста, и он нам все скажет. Приглашалку не забыли? Вот и хорошо!

ВСЕ.

Праздник, открывайся,
Аист, появляйся!

ВЕДУЩИЙ. А теперь погромче!

ВСЕ.

Праздник, открывайся!
Аист, появляйся!

ВЕДУЩИЙ. Аист, аист, где ты был?

АИСТ. В чистом поле.

ВЕДУЩИЙ. Аист, аист, что принес?

АИСТ. День рожденья.

ВЕДУЩИЙ. Аист, аист, а как позвать именинника?

АИСТ. А вот так! *(Хлопает в ладоши).*

Все присоединяются к Аисту. И в Игроскоп-холл под музыку

входят именинники. Щедрым оказалось созвездие «Близнецов». Именинников сегодня трое. Они усаживаются на почетные именинные места. А где эти места, надеемся, вы не забыли. Под знаком «Близнецов».

ВЕДУЩИЙ. Сегодня у нас именинников трое. Каждому из них мы даем право выбрать по одному игроку.

Именинники поочередно запускают Волчок. И если стрелка не остановится у сектора «Сюрприз», — что требует остановки игры для показа художественного номера, — то в результате становятся известными имена 4-х участников конкурса. Не забудем, что круженье стрелки сопровождается песенкой про каравай.

ВЕДУЩИЙ. Нашу праздничную игру начинает конкурс «Именинные пожелания». Сегодня правила у него такие. Имена наших именинников Вера, Люба, Ксюша. Игрок, которого выбрала Вера, называет слова-пожелания на букву «В». Игрок, которого выбрала Люба, называет слова-пожелания на букву «Л». А третий игрок придумывает слова на букву «К».

Внимание, начинаем!

Ведущий показывает и держит перед игроками большие картонные буквы «В», «Л», «К».

ПЕРВЫЙ ИГРОК. Велосипед!

ВТОРОЙ ИГРОК. Лимонад!

ТРЕТИЙ ИГРОК. Конфеты!

ПЕРВЫЙ ИГРОК. Вафли!

ВТОРОЙ ИГРОК. Лошадка!

ТРЕТИЙ ИГРОК. Кукла!

Игра продолжается дальше. Но мы уже заранее знаем, что она скоро закончится. «В», «Л», «К». Казалось бы, много слов начинается с этих букв, но вот окажись вы на месте игроков, и тут же поймете, что вспомнить вовремя нужное слово, ох как непросто. Поэтому пусть вас не смущает, если игроки быстро исчерпают свой небогатый словарный запас. В любом случае Аист награждает медалью «За добрословие» того, чье пожелание прозвучало последним.

ВЕДУЩИЙ. Наши именинные пожелания еще не окончены. Играем все! Буквы «В», «Л», «К». Я желаю именинникам: Весны, Лета, Красоты! Что еще?

И вновь именинники слышат добрые слова в свой адрес. А самому удачливому Аист вручает медаль «За добрословие».

ВЕДУЩИЙ. А теперь наша традиционная игра «Под знаком Зодиака». Сегодня она посвящена Близнецам. А Близнецы, как вы знаете, это такие люди, которые внешне очень похожи друг на друга: как две вишенки, как два цыпленка или как две капли.

Главные герои нашей игры — именинники Вера, Люба и Ксюша. Мы их будем наряжать, да так, чтобы они стали Близнецами.

Внимание! Каждый именинник делает ход и выбирает капитана команды. Пожалуйста, Вера, начинай.

Вера запускает Волчок.

ВСЕ.

Каравай, каравай,
Кого хочешь, выбирай.
Каравай, каравай,
Кого хочешь, выбирай.

ВЕДУЩИЙ. Вера сделала свой выбор. А кого выбирает Люба? Давайте посмотрим.

Люба запускает Волчок. Звучит «Каравай».

ВЕДУЩИЙ. Теперь у нас два капитана. Ход делает Ксюша.

Ксюша запускает Волчок. Песенка повторяется. Стрелка Игроскопа выбирает третьего капитана.

ВЕДУЩИЙ. Прошу каждого капитана собрать себе команду.

Ведущий помогает детям разделиться на три команды по 6—7 человек. В зависимости от общего количества ребят. Команды располагаются у стартовой линии тремя колоннами, в затылок друг другу. На расстоянии 5-6 метров от них установлены три куба. Это места для именинников. Около каждого куба — стул. На стуле наряд для Близнецов. В комплект одежды входят: юбка, жилет, бант, косынка. На блюдце кусочек свеклы — для румян.

ВЕДУЩИЙ. Каждая команда наряжает своего Близнеца. В команде по семь человек. Первый подбегает к имениннику, надевает на него юбку и возвращается обратно. Как только он коснулся рукой второго участника, тот стремглав бросается к имениннику, надевает на него жилет и возвращается бегом назад, коснувшись рукой следующего игрока. Третий игрок надевает имениннику бант. Четвертый игрок повязывает косынку. Пятый — румянит щеку кусочком свеклы. Шестой — румянит вторую щеку. И, наконец, седьмой игрок наносит румяна на кончик носа. Чья команда сумеет быстрее выполнить задание, то есть нарядить своего Близнеца, — та и побеждает.

Внимание! Приготовились! Начали!

Задорная музыка. Веселая беготня. Шум. Смех. Неразбериха. И вот уже перед нами три Близнеца. Ведущий называет победителей. Лист вручает им — каждому персонально — почетный знак Близнецов.

ВЕДУЩИЙ. Аплодируем команде победителей! А тем, кто

проиграл, унывать не надо. Впереди новые конкурсы! Именинники! Прошу к Игроскопу!

Все усаживаются на свои места.

ВЕДУЩИЙ. Семицветная Ромашка! Каждый именинник делает по два хода и выбирает двух претендентов на звание кавалера ордена Семицветной Ромашки. Начинает Вера.

Вера запускает Волчок. Звучит ребячий «Каравай». Стрелка выбирает игрока. Ведущий называет его имя. Вера снова запускает Волчок. И выбирает второго участника конкурса. То же самое делают поочередно Люба и Ксюша. И вот сформированы три команды. Если придерживаться прежних правил «Ромашки», — для каждого именинника — отдельная игра, — конкурс может затянуться. Поэтому предлагаем небольшое изменение. Отвечают на вопросы Ведущего все игроки одновременно, включая именинников, поэтому у каждого из них по семицветной ромашке.

ВЕДУЩИЙ. Я начинаю, как всегда, с красного вопроса. Любят ли наши именинники манную кашу?

Участники первой команды отвечают на вопрос, имея в виду Веру, участники второй команды угадывают вкусы Любы, а третья команда пытается раскрыть секрет: что любит и что не любит Ксюша. Все отрывают или не отрывают красные лепестки. Не следует забывать, что действуют ребята втайне друг от друга.

ВЕДУЩИЙ. Желтый вопрос. Любят ли наши именинники прыгать на одной ноге?

И вновь команды отвечают. Ритуал тот же. Отрывают или не отрывают желтый лепесток. Так же участники конкурса отвечают и на все остальные вопросы. Напоминаем их:

Синий вопрос. Любят ли именинники чистить зубы?

Зеленый вопрос. Любят ли именинники примерять мамины туфли или папины ботинки?

Фиолетовый вопрос. Любят ли именинники считать ворон?

Оранжевый вопрос. Любят ли именинники бегать по лужам?

Голубой вопрос. Любят ли именинники страшные сказки слушать?

Игра окончена. Ведущий определяет победителей в каждой паре. Для этого он сопоставляет Ромашки именинников и игроков. Трех победителей Аист награждает орденом Семицветной Ромашки.

ВЕДУЩИЙ. А теперь не пора ли нам вернуться к Игроскопу?

Ведущий раскладывает на поле Игроскопа конверты.

ВЕДУЩИЙ. Здесь двенадцать конвертов. В каждом из них спрятано чье-то будущее. Возможные профессии наших именинников. Вот мы сейчас и узнаем, кто из них кем будет. Первой делает ход Вера. *(Вера запускает Волчок, Ведущий*

открывает выбранный стрелкой конверт и достает из него рисунок-предсказание). Смотрите! Нарисована книжка. Это значит, что наш именинник будет: или учителем, или библиотекарем, или книжки придумывать. Хорошее будущее у Веры. А что выпадет Любе? Сейчас увидим. *(Ход делает Люба. Ведущий комментирует рисунок-предсказание).* Троллейбус! Очень интересно. Захочешь — станешь водителем, захочешь — изобретателем машин, а не захочешь — будешь просто пассажиром и ездить на работу в этом троллейбусе. Не возражаешь?

А теперь интересно узнать, что нагадает Игроскоп Ксюше? *(После хода Ксюши).* Яблоко! Вкусная профессия? А вот какая? Может быть, садовод? А может быть, кондитер? А может, и продавец? Это как Ксюша захочет. Вот мы и узнали, кто кем будет. Прошу Аиста внести Подарочный ящик. Сегодня на этом ящике знак Близнецов. И угадывать подарки будут Близнецы!

На столе появляется подарочный ящик.

ВЕДУЩИЙ. Пусть наши именинники закроют глаза. *(Показывает ребятам рисунок главного героя книги-подарка).* Раз, два, три! Можно открыть! В этом ящике прячутся три книжки. Они одинаковые, как Близнецы. А вот про кого эти книжки, вам надо угадать, А мы с ребятами будем вам подсказывать. Кто главный в этой книжке — зверь или человек?

ВСЕ. Человек!

ВЕДУЩИЙ. *(Обращаясь к именинникам).* Про кого эта книжка?

Именинники отвечают. Естественно, ошибочно.

ВЕДУЩИЙ. Не угадали. Вторая подсказка. Человек этот старенький или молоденький?

ВСЕ. Старенький!

ВЕДУЩИЙ. *(После ответов именинников).* Опять не угадали. Тогда третья подсказка. Рабочая одежда у этого старенького человека — синяя или белая?

ВСЕ. Белая!

ВЕДУЩИЙ. Ну, как, догадались? Нет? Тогда еще одна подсказка. Этот старенький человек в белой одежде доктор или парикмахер?

ВСЕ. Доктор!

КТО-ТО ИЗ ИМЕНИННИКОВ. Это доктор Айболит!

ВЕДУЩИЙ. Браво! Вы угадали! Конечно, это доктор Айболит! И мы вручаем вам эти книжки.

Музыка. Аплодисменты. Аист преподносит ребятам подарки. Три книжки К. Чуковского про доктора Айболита.

ВЕДУЩИЙ. С днем рождения, именинники! По-здрав-ля-ем!

ДЕТИ. *(Скандируя).* По-здрав-ля-ем!

ВЕДУЩИЙ. А сейчас мне хочется пригласить вас к праздничному столу. В Печеное царство, Кипяченое государство.

Звучит музыка. Праздник переносится в столовую комнату.

Успехов Вам!

С ДНЕМ РОЖДЕНИЯ, РАКИ!

Ребятишки растут. Время идет, бежит, летит. Только успевай дни рожденья отсчитывать. Вот и сегодня еще один. Под созвездием Рака.

Вы уже, наверное, заметили, что у всех наших праздников есть что-то общее. Мы бы хотели немного поговорить об этом, чтобы в дальнейшем избавить вас от многократного повторения одних и тех же описаний.

Итак, что же у них общего? Во-первых, Ритуал открытия, когда ребята вызывают Аиста, а Аист приглашает именинников. Ритуал остается неизменным на протяжении всех игр. Во-вторых, конкурс. «Именинные пожелания», когда игроки придумывают слова-пожелания на первые буквы имен виновников торжества. Конкурс тоже остается неизменным. Но игра дается в двух вариантах. В одном случае 2 игрока называют слова-пожелания на все заданные буквы. Сколько имен, столько и букв. И пожелания эти относятся как бы ко всем именинникам сразу. В другом же случае — количество игроков соответствует количеству именинников, и каждый из них называет слова-пожелания только на одну букву, в честь одного именинника. Но в том и другом случае победителем становится тот, чье пожелание последнее.

Впереди у вас еще девять праздников. Решайте сами, какой из предлагаемых вариантов удобнее для вас.

В-третьих, конкурс «Семицветная Ромашка». Он тоже повторяется из праздника в праздник. Но в зависимости от количества именинников может немного меняться. Если именинников не более двух, то конкурс проводится для каждого из них в отдельности (см. сценарий праздника «С днем рождения. Барашки!»). А если именинников трое, четверо или более, то конкурс целесообразнее провести для всех именинников

одновременно (См. сценарий праздника «С днем рождения, Близнецы!»).

В-четвертых, на каждом празднике Игроскоп как бы предсказывает именинникам их будущую профессию. Это тоже неизменный элемент игры. Но каждый раз рисунки-предсказания могут быть новыми, поэтому комментарий ведущего будет соответственно меняться.

В-пятых, речь идет о «Подарочном ящике». Это тоже традиционный момент в каждом празднике. Меняются только: эмблема на ящике (знак Зодиака), книжки-подарки и, естественно, подсказки-загадки. Потому что герои у книжек разные. И тут вам надо проявить немного творчества. Надеемся, что вы уловили основной принцип придумывания подсказок. Его суть такова. Создается ситуация выбора из двух понятий (предмет, цвет, возраст и т. д.). Первая подсказка — общая, и после нее отгадать загадку невозможно, вторая подсказка более конкретная, третья и четвертая позволяют имениннику дать безошибочный ответ.

И, наконец, в-шестых, каждый праздник заканчивается чаепитием и вкусным угощением. Здесь тоже ничего не меняется, разве что само угощение. И чем больше приятных сюрпризов будет на столах, тем памятней окажется день рождения.

Вот сколько общего содержат сценарии каждого праздника. Стоит ли это все повторять в нашем описании? Думаем, не стоит. Но есть одна игра, быть может, самая главная, которая не повторяется, а строится всегда по-новому, несмотря на то, что название у нее единое для всех торжеств: «Под знаком Зодиака». Описание этой игры (в каждом случае новой) *и составит содержание оставшихся девяти сценариев. А повторяющиеся эпизоды вы воспроизведете из сценариев первых трех праздников.*

А теперь вернемся к нашим Ракам. Представьте, что мы уже открыли праздник, провели конкурс «Именинные пожелания». И Аист вручает победителям медаль «За добрословие».

ВЕДУЩИЙ. Аплодисменты победителям! Наш праздник продолжается! И мы с вами сейчас сыграем в нашу традиционную игру «Под знаком Зодиака». Кто из вас видел Раков? Конечно, не все. А посмотреть на них стоит.

Клешни у них — во! *(Показывает).*

Усищи у них — во! *(Показывает).*

Глазищи у них — во! *(Показывает).*

Хвостище у них — во! *(Показывает).*

Иногда взрослые говорят о чем-то несбыточном: «Когда рак на горе свистнет». Вообще-то они никогда не свистят. Но пусть у нас он засвистит. Так интереснее. А вы-то свистеть умеете?

Попробуем?

Дети пытаются свистеть, кто как может.

ВЕДУЩИЙ. Молодцы! Очень хорошо! А теперь я прошу именинников выбрать двух капитанов. На Игроскопе, а то Волчок заскучал.

Кто-то из именинников делает ход, потом другой именинник тоже запускает Волчок. Пока он крутится, все напевают «Каравай». Капитаны выбраны. Ведущий помогает разделить группу на две команды. Каждая команде, в свою очередь, делится на половинки, которые становятся друг против друга по разным сторонам комнаты на расстоянии 5-6 метров, колонией. Это исходное положение любой эстафетной игры.

ВЕДУЩИЙ. Внимание! Я объясняю правила. Перед началом игры половинки команд повернутся спинами друг к другу. Каждая команда будет играть так. Два игрока одной команды, пятясь, идут навстречу друг другу. Встречаются. Прижимаются спинами в таком положении, вдвоем движутся сначала в одну сторону, затем в другую. Как рак, задом наперед. Каждый раз по пути они захватывают по одному игроку. Так все растут и растут. А когда все игроки команды прицепятся друг к другу, это значит рак вырос, и можно от радости свистнуть. Чем громче, тем лучше. А чья команда это сделает первой, и станет победителем.

И еще одно, последнее условие. Два главных игрока от каждой команды, которые начинают игру, должны так прижаться спинами друг к другу, чтобы ни разу за всю игру не разъединиться. Все понятно? Тогда каждая половинка команды повернитесь спинами друг к другу. *(Деты. поворачиваются).*

Внимание! Пятимся навстречу друг другу! Начали!

Музыка. Движение. На наших глазах «раки» становятся все больше и больше. Наконец, раздается что-то наподобие свиста. Это значит, что Ведущий может подвести итоги, а наш Аист — вручить победителям «Знак Рака».

ВЕДУЩИЙ. Мы поздравляем победителей, которые умеют не только хорошо пятиться назад, но и громко свистеть.

А что следует дальше, надеемся, вы не забыли? Конечно, конкурс «Семицветная Ромашка», затем гадание Игроскопа — кем станут наши именинники, затем «Подарочный ящик» и, наконец, путешествие в Печеное царство, Кипяченое государство.

Желаем удачи!

С ДНЕМ РОЖДЕНИЯ, ЛЬВЫ!

Это созвездие летнее. Родители, быть может, в отпуске, дети — на каникулах. Но день рождения — это день рождения. И провести его все равно надо. Пусть не летом, пусть осенью. В конце концов, это не так важно. А важно другое — что мы ни о ком не забыли. А потому вперед, к нашему Игроскопу. Пусть ребята пригласят Аиста, Аист — именинников, а именинники пусть запустят игровой Волчок.

Игра пошла. Снова добрые слова, снова именинные пожелания, снова победители.

ВЕДУЩИЙ. А теперь наша традиционная и новая игра «Под знаком Зодиака». Именинников прошу к Игроскопу. Надо выбрать четырех капитанов.

Именинники поочередно четырежды запускают Волчок и выбирают четырех игроков-капитанов. Ведущий помогает каждому капитану сформировать свою команду.

ВЕДУЩИЙ. Прошу каждую команду запомнить свое название. Вы *(показывает на первую команду)* — «Лохматики», вы *(показывает на вторую команду)* — «Зубатики», вы *(показывает на третью команду)* — «Хвостатики», а вы *(показывает на оставшуюся команду)* — «Усатики». А все вместе — мы как бы львиная семейка. Сейчас проведем жеребьевку. То есть узнаем, кто с кем будет соревноваться. Прошу капитанов подойти к Игроскопу. На столе четыре карточки. Выбирайте любую. *(Капитаны выбирают).* А теперь покажите их. Желтые карточки у «Лохматиков» и «Хвостатиков», а зеленые карточки у «Зубатиков» и «Усатиков». Значит, соревнуются сначала «Лохматики» с «Хвостатиками», а потом «Зубатики» с «Усатиками».

Ведущий ставит команды «Лохматиков» и «Хвостатиков» друг против друга.

ВЕДУЩИЙ. Сейчас вы будете рычать. Одна команда и другая

команда. Вместе. Кто кого перерычит. На одном дыхании. Прерывать рык и добирать воздуха нельзя. Чье рычание окажется длиннее, тот и победитель. Понятно условие?

А рычать надо так: р-р-р-р! Но это еще не все. Рычать вы начнете только после считалки-рычалки. Давайте ее запомним. Слушайте:

Не мяукать,
Не мычать!
Львам положено рычать!
Раз — рычу,
Два — рычу,
Всех зверей
Пе-ре-ры-чу!

Повторим все вместе. *(Дети повторяют).* Запомнили? Как только «Зубатики» и «Усатики» скажут считалку, так «Лохматики» и «Хвостатики» набирают побольше воздуха и начинают громко и долго рычать. Сколько смогут. Внимание, считалка! «Зубатики» и «Усатики».

Не мяукать,
Не мычать!
Львам положено рычать!
Раз — рычу,
Два — рычу,
Всех зверей
Пе-ре-ры-чу!

«Лохматики» и «Хвостатики» начинают рычать. Ведущий называет победителя.

ВЕДУЩИЙ. А теперь соревнуются между собой «Зубатики» и «Усатики». А все остальные повторяют считалку.

«Лохматики» и «Хвостатики» произносят считалку, а «Зубатики» и «Усатики» рычат. Ведущий называет победителя.

ВЕДУЩИЙ. У нас две команды-победительницы. *(Например)* «Лохматики» и «Усатики». Объявляется финальная игра. На самый долгий и громкий рык. «Лохматики» против «Усатиков».

Вновь считалка, вновь грозное рычание львят.

ВЕДУЩИЙ. Команда *(например)* «Усатиков» доказала, что они настоящие Львы! Аплодисменты победителям!

Аист награждает «Усатиков», каждого персонально, знаком Льва.

А что дальше, вы знаете и без нас: конкурс «Семицветная Ромашка», конверты с рисунками-предсказаниями и вашими комментариями, «Подарочный ящик» с книжками и застолье.

С ДНЕМ РОЖДЕНИЯ, ДЕВЫ!

Редкий случай: все, кто родился под этим удивительным созвездием — и девочки, и мальчики, и мамы, и папы, и бабушки, и дедушки — все-все-все, как ни странно, — Девы!

Чем не повод для праздника? Приглашайте скорее Аиста, пусть принесет он в клюве новых именинников, именинники пусть запустят Волчок, И пусть все закружится-завертится и покатится, пока не докатится до нашей традиционной новой игры «Под знаком Зодиака».

ВЕДУЩИЙ. Наши именинники, и девочки, и мальчики, родились под знаком Девы. Вот и конкурс сейчас будет девичьим. И уметь надо девочкам многое. И кашу варить, и наряды шить, и носки вязать, чтоб зимой не мерзнуть. А для начала надо научиться клубки мотать. Прошу именинников подойти к Игроскопу и выбрать четырех игроков.

Именинники четырежды запускают Волчок, выбирают четырех игроков. Ведущий делит их на команды. По два участника в каждой.

ВЕДУЩИЙ. У нас две команды. В каждой команде по два игрока. Один — держальщик, другой — мотальщик. Один держит шерстяной клубок, другой его разматывает, наматывая новый. Вот вам по клубку и по одной палочке-выручалочке. На нее-то и мотайте. Один клубок — белый, другой — серый, как два гуся в песенке. Но чтобы мотать было веселее, нужны болельщики.

Ведущий делит остальных детей на две команды болельщиков. Команда «Белый клубок» и команда «Серый клубок».

ВЕДУЩИЙ. Итак, держальщики держат, мотальщики — мотают, болельщики — болеют.

Команда «Белый клубок» выкрикивает: «Белохвостик, круть-круть!». А команда «Серый клубок» выкрикивает: «Серохвостик,

верть-верть!». Перекрикивать друг друга вы будете до тех пор, пока мотальщики не закончат мотать. А кто из них это сделает быстрее, тот и победит.

Внимание! Начали!

Мотальщики — мотают, болельщики — кричат. Игра будет зрелищнее, если держальщики и мотальщики будут находиться на расстоянии 2-3 метров друг от друга.

ВЕДУЩИЙ. *(По окончании игры).* Мы поздравляем держальщика, мотальщика и болельщиков команды *(например)* «Серый клубок»!

Аист награждает держальщика и мотальщика знаком Девы. А праздник наш катится дальше. От «Семицветной Ромашки» к веселым предсказаниям, кто кем из именинников будет, затем к «Подарочному ящику» и, наконец, докатывается до долгожданного угощения. И прекрасно. Приятного аппетита!

С ДНЕМ РОЖДЕНИЯ, ВЕСЫ!

День и ночь. Небо и земля. Отцы и дети. Все в мире уравновешено. Холод сменяется жарой, грусть —радостью, а на смену будням приходят праздники. Вот и наш очередной праздник уже на пороге.

Давайте распахнем дверь, пригласим Аиста. И, как обычно, поприветствуем именинников. А дальше... Одна игра придет на смену другой, и наступит время, которое мы проведем под созвездием Весов.

ВЕДУЩИЙ. Мы начинаем нашу традиционную игру «Под знаком Зодиака». Прошу именинников подойти к Игроскопу и выбрать двух капитанов.

Именинники делают два хода, зрители напевают «Каравай», Ведущий называет имена капитанов и помогает им сформировать свои команды.

ВЕДУЩИЙ. Какое отношение имеют именинники к весам? Самое прямое. Они родились под созвездием, которое так и называется — «Весы». А весы бывают разные: у одних — крючок, у других — стрелка, а у третьих — чаши. Давайте все вместе попытаемся вообразить, что мы с вами — одни большие весы. Первая команда — это левая чаша, а вторая команда — правая чаша. Между вами, то есть между чашами, я кладу канат. Он нам пригодится. Послушайте условия игры. Я буду обращаться к отдельным игрокам то одной, то другой команды и называть одно слово. «Сад» или «Огород». Если я говорю «сад» — игрок отвечает «яблоко» или, скажем, «груша», то есть вспоминает то, что растет в саду. А если я говорю «огород» — то отвечать надо так: «Морковка», или «Свекла», или еще что-нибудь огородное. Только быстро и не задумываясь. Кто ошибется, из игры вылетает. После каждого «вылета» «чаши» пробуют перетянуть друг друга. С помощью этого каната. А перетяжка будет длиться ровно

тридцать секунд. Играем до тех нор, пока одна Чаша не перетянет другую на свою сторону. Внимание! *(Обращаясь к игроку из команды «Левая чаша»).* Сад!

ИГРОК ИЗ КОМАНДЫ «ЛЕВАЯ ЧАША» — Яблоко!

ВЕДУЩИЙ. *(Обращаясь к игроку из команды «Правая чаша»)* Огород!

ПРАВАЯ ЧАША. Морковка!

ВЕДУЩИЙ. Огород!

ЛЕВАЯ ЧАША. Свекла!

ВЕДУЩИЙ. Сад!

ПРАВАЯ ЧАША. Слива!

ВЕДУЩИЙ. Огород!

ЛЕВАЯ ЧАША. Огурец!

ВЕДУЩИЙ. Сад!

ПРАВАЯ ЧАША. Лук!

ВЕДУЩИЙ. Вот и ошибся. Вылетай! Берем канат, меряемся силой. Кто кого перетянет. А я буду следить за временем.

Команды берутся за канат. Между соревнующимися расстояние 2 метра. По центру этого расстояния линия, за которую и нужно перетянуть всю команду до последнего игрока. С первого раза это может не получиться. Тогда игра продолжается дальше. А вот когда в одной из команд окажется на 3-4 игрока больше, тогда она и сумеет победить.

ВЕДУЩИЙ. *(После окончания игры).* Перетянута «Левая чаша»! Упорная была борьба. А теперь, как в хоккее, пожмите друг другу руки.

Победители жмут руки побежденным. Следует ритуал награждения. А дальше — как обычно: «Семицветная Ромашка», конверты с рисунками-профессиями, «Подарочный ящик» и сладкое угощение.

С ДНЕМ РОЖДЕНИЯ, СКОРПИОН!

Энергичные, подвижные. Творчески одаренные. И это, по утверждению астрологов, все они — Скорпионы. Попробуйте не согласиться, если Вольтер — Скорпион, Паганини — Скорпион, Пикассо — Скорпион. А Ломоносов? А Достоевский? А Кеннеди? Тоже — Скорпионы. Прекрасная звездословная у наших именинников! Можно и начинать праздник. А дорога у нас все та же. Семь раз исхоженная, семь раз изъезженная. До каждой кочки знакомая. А потому, минуя первые версты, мы с вами сразу останавливаемся там, где останавливаемся всегда. «Под знаком Зодиака».

ВЕДУЩИЙ. Наша традиционная игра сегодня проходит под знаком Скорпиона. Для игры нужен Волчок. Прошу кого-то из именинников сделать ход. А пока Волчок крутится, споемте про каравай.

Именинник делает ход. Вожак выбран.

ВЕДУЩИЙ. Предлагаю такую считалку: «Скорпион, Скорпион, по укусам — чемпион!». Запомните ее. Она нам пригодится. Так вот, Скорпион — это очень опасное и очень ядовитое насекомое. А жало у него в хвосте.

У дворняжки хвост — торчком, У хрюшки хвост — крючком, А у Скорпиона знаете какой? Пистолетом!

Вот он из него и стреляет. Наш Вожак будет Скорпионом. А жало у него вот. Мячик на резинке.

Ведущий вручает Вожаку «жало». Это мячик, обшитый легкой сеткой, а к сетке привязана резинка, примерно метровой длины. И куда бы «Скорпион» ни бросал мячик, он всегда возвращается к нему.

ВЕДУЩИЙ. Вы все бегаете вокруг Скорпиона и дразните его: «Скорпион, Скорпион, по укусам — чемпион!». А Скорпион присматривается, кого бы ему ужалить. И вдруг — раз! Бросает в кого-то мячик. Коснулся мячик дразнильщика — стоп, дразнильщик, замри и не двигайся; коснулся мячик еще одного — и тоже стоп. Замри и не двигайся! А победителем станет тот, кто сумеет ухватить Скорпиона за хвост, то есть поймать мячик. А если никто не победит Скорпиона, награда достанется ему. Вот все правила.

А теперь, внимание! Встаньте со своих мест, разбредитесь по комнате и начинайте дразнилку.

Дразнильщики дразнят. Скорпион наносит удары мячом. Ведущий следит за соблюдением правил. Наверняка кто-то сумеет поймать-таки мячик. И это сигнал для завершения игры.

ВЕДУЩИЙ. Мы поздравляем победителя! Пусть наградит его Аист «Знаком Скорпиона». Аплодисменты.

А что же дальше? А дальше — в дорогу. И пусть опять замелькают версты. Семицветная Ромашка. Конвертное гадание. Подарочный ящик с книжками-секретами. И вот — конечная станция: Печеное царство. Кипяченое государство. Добро пожаловать!

С ДНЕМ РОЖДЕНИЯ, СТРЕЛЬЦЫ!

Не будем утомлять вас предварительными заметками. Ведь вы, наверное, все наизусть знаете: и как Аиста пригласить, и как именинников представить, и как первый конкурс провести в честь наших юных Стрельцов.

А вот как провести нашу, так сказать, фирменную игру «Под знаком Зодиака», вы наверняка не знаете. Так что же, давайте узнаем. Мы к вашим услугам.

ВЕДУЩИЙ. Игра сегодня посвящается «Стрельцам». А стрелять можно по-разному. Но лучше всего знаете как? Глазами, чтобы никого не поранить и никому не причинить зла. Примерно так. *(Подмигивает ребятам)*. Подмигушкой. Вот мы сейчас и постреляем вдоволь. Подмигушками. Давайте встанем все в круг. *(Ребята становятся)*. Начнет игру именинник. Поэтому все смотрим на него. Именинник смотрит на всех. И решает, кому бы подмигнуть. А подмигивать можно одним глазом, вот так, или двумя сразу, вот так. *(Показывает)*. Именинник подмигнул, например, мне. Одним глазом. Я сразу хлопаю в ладоши. Один раз. И вы все смотрите внимательно на меня. Я подмигну, например, Кате. Но двумя глазами сразу. Катя должна заметить, что я подмигнула именно ей, и тут же хлопнуть в ладоши два раза. А если вместо Кати хлопнул в ладоши, скажем, Саша, то они оба вылетают из игры. За невнимательность.

И так до тех пор, пока в кругу не останутся самые внимательные. Если все понятно, то стрельбу глазами начинает наш первый именинник. Прошу всех не зевать!

Ведущий должен быть готов к тому, что в этой игре будет много путаницы, неразберихи, веселья. Тем лучше. Прекратить игру можно в любой момент. Осталось в кругу четверо-пятеро участников — и прекращайте, если хотите. Наград у Аиста на всех хватит.

На этом можно бы и поставить точку. Но можно точки и не

ставить. А предложить еще один вариант игры на эту же тему. В порядке исключения.

Помните, как Пятачок спасал Винни-Пуха от пчел, когда тот повис на воздушном шарике?

Пятачок тогда показал себя настоящим стрельцом. Он прицелился, выстрелил и попал точно в шарик. И Винни-Пух был спасен. Так вот, устройте конкурс на лучшего стрельца по воздушным шарикам. Ниточка от шариков закрепите пластилином к потолку, а стрелять ребята будут мячиком. Поделите их на две команды, и пусть они поочередно «стреляют». Кто больше настреляет шариков, тот и победил.

А дальше — все то же. Как всегда. Семицветная ромашка. Конверты с рисунками. Подарочный ящик с книжками и сладкое чаепитие. Желаем успехов!

С ДНЕМ РОЖДЕНИЯ, КОЗЕРОГИ!

Приедается все, что однообразно повторяется изо дня в день. И только, быть может, праздник всегда в новинку. Даже если он из года в год, из месяца в месяц, один и тот же. Пусть будет в новинку и этот. Праздник для именинников под знаком Козерога.

Почему в новинку? А потому. Созвездие — новое, именинники — новые, пожелания — новые и участники конкурсов — тоже новые. А традиционная игра «Под знаком Зодиака» у нас всегда новая. С нее и начнем.

ВЕДУЩИЙ. Наши именинники родились под знаком Козерога. Если посмотреть в небо и постараться увидеть это созвездие, то оно окажется очень похожим на бодливого козла с рогами. И мы сегодня с вами будем козликами. Но не все, а только мальчики. Девочки будут болельщиками и судьями. Прошу именинников выбрать на Игроскопе двух капитанов.

Именинники дважды запускают Волчок. Если стрелка выбирает девочку, то ей дается право выбрать капитана по желанию. Ведущий вместе с капитанами делит оставшихся мальчиков на две команды.

ВЕДУЩИЙ. У нас две команды. Вы *(показывая)* — «Рожки», а вы *(показывая)* — «Ножки».

Ведущий проводит мелом на полу линию, по обе стороны которой становятся команды. Друг против друга. Соперник против соперника.

ВЕДУЩИЙ. Сейчас мы будем бодаться. Лбами, Нужно вытолкнуть соперника за линию. Кто кого переБодает, тот и победит. А чтобы синяки на лбу не выскочили, вот вам подушечки с песком.

Внимание! Взяли подушечки, зажали их лбами.

Уперлись! Начали!

Музыка. Болельщики шумят. Одни скандируют «Ро-о-жки». Другие: «Но-о-жки». «Козлики» бодаются. Как только большинство участников одной из команд окажется на стороне соперников, Ведущий останавливает игру и называет сильнейших.

ВЕДУЩИЙ. Поздравляем победителей. Аплодисменты! Награды, как всегда, вручает Аист.

Аист вешает на шею каждого победителя «Знак Козерога». А дальше? Дальше, как и раньше. От «Семицветной ромашки» до праздничного застолья.

С ДНЕМ РОЖДЕНИЯ, ВОДОЛЕЙ!

Мы уже с вами встретили Новый год, провели Рождество, но праздники все не кончаются, потому что и зимой тоже родятся дети. Даже иногда чаще, чем летом. Так что давайте последуем за Аистом и нашими именинниками в праздничный Игроскоп-холл. Сегодня здесь все для них. И поздравления, и пожелания, и, конечно, игры. Они уже начались. И пусть идут своим чередом.

А мы с вами приступим к нашей традиционной игре «Под знаком Зодиака».

ВЕДУЩИЙ. Красивое имя у нашего созвездия — «Водолей». Кто только не умеет лить воду? Тучка в небе — умеет, поливальная машина на асфальте — умеет, кит в море — очень даже умеет. Вот и мы с вами узнаем сегодня, кто из нас лучшим Водолеем окажется.

Прошу именинников запустить Волчок и выбрать двух Водолеев, то есть тех, кто будет воду лить.

Именинники выбирают двух игроков. Остальных Ведущий делит на две равные команды. На столе два ведерка., только не порожних, а наполовину с водой. И две кружки. Ведущий просит Водолеев взять их в руки.

ВЕДУЩИЙ. Начинает игру первая команда. Кто-то называет любое «водяное» слово, например, «дождь». Водолей начинает переливать воду из своего ведерка в ведерко соперника. И льет до тех пор, пока кто-то из второй команды тоже не назовет «водяное» слово, например, «чай». Тогда первый Водолей прекращает лить воду, а в дело вступает другой Водолей и тоже льет до тех пор, пока кто-то из первой команды не назовет следующее «водяное» слово.

Проиграют те, кто знает меньше водяных слов и чье ведро заполнится водой. Итак, внимание! Водолеи готовы? Первая

команда называет свое первое водяное слово.

ПЕРВАЯ КОМАНДА. Дождь!

Первый Водолей переливает воду

ВТОРАЯ КОМАНДА. Чай!

Теперь второй Водолей льет воду в ведро соперника.

ПЕРВАЯ КОМАНДА. Река!

Первый Водолей льет воду.

ВТОРАЯ КОМАНДА. Озеро!

Второй Водолей льет воду.

ПЕРВАЯ КОМАНДА. Море!

Игра продолжается до тех пор, пока не иссякнут у одной из команд водяные слова. Пользуясь этим. Водолей другой команды переливает всю оставшуюся воду из своего ведра в ведро соперника.

ВЕДУЩИЙ. Лучшими Водолеями оказались участники первой команды. Поэтому все они получают от Аиста почетную награду «Знак Водолея». Аплодисменты победителям!

Вот и все. А дальше... А дальше, — как обычно. Мы же с вами расстаемся до следующей встречи под новым знаком Зодиака.

С ДНЕМ РОЖДЕНИЯ, РЫБЫ!

Вот и наступил, наконец, последний по счету праздник для именинников. И сегодня в двенадцатый раз Аист откроет двери, в двенадцатый раз именинники под аплодисменты войдут в Игроскоп-холл, в двенадцатый раз прозвучат в их честь именинные пожелания, в двенадцатый и в последний раз встречаемся с вами и мы — авторы этого праздничного Игроскоп-шоу. Место встречи — двенадцатое созвездие. Созвездие Рыб.

ВЕДУЩИЙ. Мы начинаем нашу традиционную игру «Под знаком Зодиака». К Игроскопу приглашаются «Рыбы», вернее те, кто родился в зимнем феврале и весеннем марте. Под созвездием, которое так и называется: «Рыбы».

Прошу именинников сделать ход и выбрать двух капитанов.

Именинники дважды запускают Волчок. Пока он крутится, все поют «Каравай». И вот капитаны выбраны. Ведущий вместе с ними делит оставшихся ребят на две команды.

ВЕДУЩИЙ. Давайте представим, что мы с вами рыбы. Одна команда — «Пескарики» *(показывает),* другая — «Ершата» *(показывает),* и соревноваться вы будете друг с другом на самого лучшего подводника. Но сначала я прошу пескариков выявить у себя в команде самого выносливого пескарика, а ершат — самого выносливого ерша.

Делается это очень просто. Набираем все побольше воздуха, крепко зажимаем нос пальцами, вот так *(показывает)* и ныряем. Вот так, то есть приседаем *(показывает).* Капитаны, каждый в своей команде, ведут счет. Кто дольше под водой просидит. У кого не хватит воздуха, должен разжать пальцы и быстро всплыть, то есть встать. А самый выносливый пескарик будет сражаться с самым выносливым ершом. Понятно? Внимание! Набираем побольше воздуха. Зажимаем пальцами нос. Ныряем! Капитаны

ведут счет! Кто дольше под водой продержится?

Капитаны определяют самого лучшего подводника в своей команде.

ВЕДУЩИЙ. А теперь встречаются чемпионы по подводному плаванию. Пескарик *(например)* Петя и ершонок *(например)* Толя! Все остальные вместе со мной дружно ведут счет. Приготовились. Воздух! Носы! Ныряем!

Все дружно ведут счет. Пескарик и ершонок, крепко зажав носы, стараются пересидеть друг друга. Наконец, кто-то не выдерживает и «всплывает».

ВЕДУЩИЙ. Поздравляем команду «Пескариков» с победой! Прошу Аиста вручить награды победителям.

Музыка. Награждение «Знаком Рыбы». Поздравления.

А мы на этом с вами прощаемся в надежде, что вы сами, без нашей помощи, в двенадцатый раз проведете конкурс «Семицветная ромашки», игру с конвертами и профессиями, вручение книжек-подарков и праздничное чаепитие.

Желаем успехов!

ЧТО НЕОБХОДИМО ПРИГОТОВИТЬ К ЗАНЯТИЯМ

Сначала перечислим предметы, которые понадобятся на протяжении всех 12-ти игровых программ.

1. Игроскоп и Волчок со стрелкой (круг Игроскопа из фанеры Д-100-150 см).

2. Картонные (или из другого материала) буквы алфавита от «А» до «Я».

3. Костюм для Аиста (фуражка с клювом, белая накидка, желтые колготки).

4. Накидки-чехлы с изображением Аиста для стульев (в соответствии с количеством именинников).

5. Ромашки с разноцветными лепестками. Лепестков семь. Каждый с детскую ладошку. (Количество ромашек в каждой игре разное. Оно зависит от числа именинников и участников конкурса).

6. Конверты и набор рисунков-символов различных профессий (20-25 рис.).

7. Подарочный ящик.

8. Книги-подарки.

9. Комплекты наград: медали «За добрословие»; Знаки Зодиака от Овна до Рыбы. (Количество знаков зависит от условий игры);

Ордена «Семицветной Ромашки». (Количество для разных игр — различное).

Все награды большие, красочные и художественно выразительные.

РЕКВИЗИТ ОДНОРАЗОВОГО ПОЛЬЗОВАНИЯ

то есть предметы, предназначенные для конкретного праздника

1. *Праздник открытия Игроскоп-холла для именинников*

— скатерть для Игроскопа.

2. *С днем рождения, Овны!*

— комплект воздушных шариков.

3. *С днем рождения. Тельцы!*

— разноцветные мелки;

— колокольчик, дудочка, свисток.

4. *С днем рождения, Близнецы!*

— три сценических куба (30-35 см3);

— 3 комплекта одежды для игроков. В комплект входят: юбка, жилет, бант, косынка;

— три блюдца с кусочками вареной свеклы.

5. *С днем рождения, Девы!*

— два клубка шерстяных ниток. Белый клубок и серый клубок.

— две палочки, на которые наматывается клубок.

6. *С днем рождения, Весы!*

— канат для перетягивания (6-7 м).

7. *С днем рождения, Скорпионы!*

— «скорпионье жало» — мячик, обшитый легкой сеткой. С резинкой, привязанной к сетке. Длина резинки 1-1,5 м.

8. *С днем рождения. Козероги!*

— подушечка с песком (по количеству играющих пар).

9. *С днем рождения, Водолей!*

— два ведра наполовину с водой;

— две кружки.

В трех неназванных праздниках дополнительный игровой реквизит не нужен.

МИР ЧУДЕС

Три сценарно-режиссерских сериала
ПОЛЕ ЧУДЕС
ЛЕС ЧУДЕС
МОРЕ ЧУДЕС

22 ЗАНЯТИЯ
82 ИГРЫ

С раздачей конфет, присвоением почетного звания «Кавалер Золотого ключика» и вручением Сладкой Подвески.

Удивительное — рядом.

Об этом знают, кажется, все. Но почему-то забывают порой. Читаем книжку и не задумываемся: ведь когда-то она шумела листвой в лесу. Надеваем рубашку — нам и в голову не приходит, что выросла-то она в поле. Гоняем чай, а морю даже спасибо за это не скажем. Потому что ко всему привыкли, давно все стало для нас обычным, примелькавшимся.

А чудеса — они всюду. Стоит только вглядеться.

Мы вгляделись — и удивились. И захотелось вдруг, чтобы удивились и вы, наши уважаемые читатели, вы и ваши питомцы — школьники и дошколята.

Так придумалась книжка и позвала нас в «Мир чудес».

Уже давно замечено: давать советы бесполезно. Каждый до всего доходит сам. Но маслом каши не испортишь. А потому — не обессудьте.

Десять бесполезных советов

1. Если получится, попробуйте внимательно прочитать всю книжку. Это для начала. Важно разобраться — что к чему, в чем взаимосвязь всех ее звеньев, в чем ее драматургическая целостность.

2. Если вы после этого не оробели и решились провести наш своеобразный игровой марафон в 22 занятия, что ж... попутного вам ветра! То есть, текста. Воспользуйтесь им. Он придаст вам уверенность и силу.

3. В процессе проведения игр могут возникнуть непредвиденные ситуации. Проявите находчивость, изобретательность и тактичность. Помните, что главный закон игры — справедливость.

4. Начиная этот марафон, вы как бы невольно превращаетесь в актера. Становитесь Ве-ду-щим. А это целое искусство. Присмотритесь к работе лучших Ведущих телевизионных игровых программ. Авось, поможет.

5. Не приступайте к занятию без предварительной подготовки: детей, игровой комнаты, необходимого реквизита.

6. В основе каждого сериала лежит игра с буквами. Три сериала — три разных игры. Модели построения занятий внутри всех сериалов — аналогичны. Разберетесь хорошенько в правилах игры первого занятия — освоите тем самым ход проведения всего сериала.

7. Обратите внимание на оформление игровой комнаты. В каждом сериале оно — свое. Но для всех игр сериалов мы рекомендуем сделать один элемент оформления общим. Это буквы. Большие и маленькие, прописные и печатные, красные и голубые — любые. А главное, чтобы они были везде: на стенах, дверях, окнах, шторах и т. д.

8. В каждом игровом сериале — костюмированный персонаж. Не забудьте заранее его подготовить к выполнению обязанностей вашего помощника.

9. Конфеты «Золотой ключик». Можно ли в наших играх обойтись без них? Ни в коем случае! Без них игра потеряет свое очарование, смысл и, разумеется, вкус.

10. И последнее: не бойтесь на занятиях неуемного веселья, галдежа, шума, азарта. Игра есть игра. И пусть она бурлит, пока бурлится.

Вот, кажется, и все, что касается наших советов.

Теперь дело — за вами.

ПРАЗДНИК ОТКРЫТИЯ КЛУБА «ЗОЛОТОЙ КЛЮЧИК»

Праздник есть праздник.

Поэтому комната для занятий выглядит необычно. Воспитатель вместе с детьми уже заранее постарались сделать все, чтобы придать ей веселое настроение. На стенах — рисунки по мотивам сказки А. Толстого «Золотой ключик или Приключения Буратино», разноцветные шары и флажки. На столе — большая волшебная шкатулка. Под столом — корзинка с бумажными носами для игры. На видном месте — герб клуба.

Звучат музыкальные позывные. Это может быть песенка из кинофильма про Буратино.

ВОСПИТАТЕЛЬ. *(Усадив ребят).* Сегодня у нас с вами большой-пребольшой праздник. А может быть, не большой. А может быть, и не праздник. А если даже и праздник, то, может быть, не у нас.

Тогда зачем мы собрались? Правда?

Нет уж!

Пусть будет у нас!

И пусть будет праздник!

И пусть большой-пребольшой, как слон.

Сегодня мы с вами открываем то, что у взрослых называется клуб, то есть место встречи. Клуб Любознательных и Очень Сообразительных Непосед. А назовем его просто и красиво — «Золотой ключик». Потому что в этом клубе нам все время придется чего-то открывать. А любое открытие, скажу я вам, дело ужасно интересное.

Вот и сейчас нам предстоит сделать свое первое открытие: три волшебных слова. Пароль нашего клуба. А поможет нам замечательная книжка Алексея Толстого про деревянного человечка. Зовут его...

ДЕТИ. Буратино!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Конечно, Буратино. Он — главный герой книжки. А теперь давайте назовем всех его друзей.

Наше первое испытание — аукцион или отгадывание имен. Кто назовет последнее имя друга Буратино, станет победителем этого конкурса.

ДЕТИ. *(Наперебой выкрикивая имена).* Папа Карло! Сверчок! Мальвина! Черепаха Тортила! Пудель Артемон! Пьеро...

Воспитатель ведет аукцион так, как и принято вести его — со счетом до трех. Имя — счет, имя — счет. Например, Мальвина.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Мальвина — раз, Мальвина...

КТО-ТО. Пьеро!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Пьеро — раз, Пьеро — два, Пьеро — три! Победителем стал *(например)* Ваня Васильев. Но это еще не все. Нам предстоит назвать еще имена тех, кто постоянно старался помешать Буратино, кто строил ему козни, то есть имена недругов.

Внимание! Аукцион «Отгадай имя» продолжается! Недруги Буратино!

КТО-ТО ИЗ ДЕТЕЙ. Кот Базилио!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Правильно! Кот Базилио — раз!

ЕЩЕ КТО-ТО. Лиса Алиса!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Совершенно верно. Лиса Алиса — раз! Лиса Алиса — два!

ЕЩЕ КТО-ТО. Карабас-Барабас!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Конечно! Карабас-Барабас — раз! Карабас-Барабас — два-с!

Аукцион продолжается до тех пор, пока не иссякнут имена недругов Буратино. Последний из участников конкурса объявляется победителем.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Итак, у нас два победителя, два капитана *(например)* Ваня Васильев и Катя Иванова! Аплодисменты знатокам! Многоуважаемые капитаны! У меня в руке два ключика. Оба — золотые. И оба — от этой шкатулки. А в ней — три волшебных слова. Пароль нашего клуба. Во что бы то ни стало нам надо его узнать!

Кто-то из вас откроет эту шкатулку, но кто? Вот это нам и предстоит сейчас выяснить. Делимся на две команды *(воспитатель делит ребят на две команды).* А теперь делим капитанов *(обращаясь к капитанам).* Загадайте: орел или решка?

ВАНЯ ВАСИЛЬЕВ. Орел!

КАТЯ ИВАНОВА. Решка!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Чей ответ будет правильным, тот и выбирает себе команду. *(Подбрасывает монету)*. Решка! Катя, капитаном какой команды хочешь быть? *(Катя выбирает команду)*. Хорошо. А ты, Ваня, возглавишь другую команду. Итак, у нас два капитана, две команды. Можно начинать игру. Внимание!

Наш конкурс называется «Супернос». *(Воспитатель берет корзинку и раздает ребятам по длинному бумажному носу с резиновой подвязкой)*. Вот вам всем — по носу. Наденьте их. Вот так. *(Показывает)*. Теперь каждый из вас немножко Буратино. Что еще? Сейчас обе команды делятся на две части и расходятся по разным сторонам комнаты.

Воспитатель помогает командам разделиться и ставит их в исходное положение эстафеты. Если в группе 20 человек, то в каждой команде по 10, а в каждой половинке команды, естественно, по 5. Две пятерки команд-соперниц выстраиваются на линии старта с одной стороны комнаты, а две других пятерки — с другой стороны, у другой линии. Пятерки слева возглавляют капитаны.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Внимание! Как вы видите, у каждого ключика свое колечко. Сейчас я их надену на нос каждому капитану. Вот так. *(Надевают ключики на бумажные носы капитанов)*. А теперь послушайте условия игры. По моей команде начинают капитаны. Они бегут каждый к своей пятерке на противоположной стороне и очень осторожно, без помощи рук передают ключ другому игроку. С носа на нос. Игрок, получивший ключ, несет его на носу к своим друзьям на другой стороне. Там он опять передает ключ с носа на нос, не касаясь руками, и так эстафета продолжается. Чья команда завершит передачу ключа первой и возвратит его капитану, та и станет победительницей. Да смотрите: во время пробежки не уроните ключик. Всем понятно? Тогда приготовились. Внимание! Марш! *(Следует игра. По завершению игры)*. Первой к финишу пришла команда Вани Васильева. Аплодисменты победителям! К шкатулке приглашается победитель аукциона имен, капитан команды-победительницы в конкурсной эстафете «Супернос» Ваня Васильев! *(Ваня подходит к шкатулке)*. Прошу открыть золотым ключиком нашу волшебную шкатулку!

Звучит музыкальный лейтмотив праздника. Следует церемония открытия шкатулки. Воспитатель достает из нее свернутый лист ватмана. Расправляет его и прикрепляет к специальному щиту. На листе — герб клуба «Золотой ключик». Внутри него — пустые квадратики для трех зашифрованных слов:

крекс, фекс, пекс.

ВОСПИТАТЕЛЬ. В этих клеточках прячутся три волшебных слова. Пароль клуба Любознательных и Очень Сообразительных дошколят «Золотой ключик». Чтобы вспомнить эти слова, я прошу вас всех успокоиться, усесться поудобнее и замереть на одну минуту. Я вам в это время прочитаю из книжки «Приключения Буратино» подсказку. Про то, как Лиса Алиса и Кот Базилио учили Буратино. И знаете, чему? Как посадить золотые монетки, чтобы выросло золотое дерево. Я читаю, вы — слушаете. Да будьте внимательны. «...Лиса и Кот привели Буратино на пустырь, где валялись битые горшки, рваные башмаки, дырявые калоши и тряпки... Перебивая друг друга, затараторили:

— Рой ямку.

— Клади золотые!

— Посыпь солью.

— Зачерпни из лужи, полей хорошенько.

— Да не забудь сказать...»

А сказать Буратино должен был три волшебных слова, да не громко, а тихо, шепотом.

Вот эти слова нам и надо отгадать. Недаром пустырь, на который Лиса и Кот привели Буратино, назывался «Полем чудес», точно так же, как телевизионная игра, которую вы все знаете и которая станет главной игрой нашего клуба.

Если ребята не угадывают слова сразу, то воспитатель предлагает называть буквы. Причем, угаданная буква проставляется во всех словах, как и в известной телеигре.

ВОСПИТАТЕЛЬ. *(После того, как слова отгаданы).* Вот мы и отыскали эти три волшебных слова. Крекс-фекс-пекс! И каждый раз, встречаясь в нашем клубе «Золотой ключик», мы будем произносить эту таинственную приговорку. Ведь это девиз и пароль всех Любознательных и Очень Сообразительных Непосед. А теперь давайте все вместе, хором попробуем повторить нашу приговорку.

ДЕТИ. (*Вместе с воспитателем).* Крекс-фекс-пекс! Крекс-фекс-пекс!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Да вы что? Разве пароль так громко произносят? Давайте повторим, но только тихо.

ДЕТИ *(тише).* Крекс-фекс-пекс! Крекс-фекс-пекс!

ВОСПИТАТЕЛЬ. А еще тише, как комарики.

ДЕТИ. Крекс-фекс-пекс! Крекс-фекс-пекс!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Вот теперь хорошо! *(Тихо возникает музыкальный лейтмотив праздника).* Слышите?

В комнату под песенку Лисы Алисы и Кота Базилио «Какое небо голубое» *(из кинофильма про Буратино)* входят три

костюмированных персонажа. Это Лиса, Кот и Буратино. У каждого корзинка с конфетами «Золотой Ключик».

БУРАТИНО. Самых Любознательных…

ЛИСА АЛИСА. И очень Сообразительных…

КОТ БАЗИЛИО. Мы поздравляем с открытием клуба…

ВСЕ ТРОЕ. «Золотой Ключик»!

БУРАТИНО. А это. *(Поднимает корзинку с конфетами).*

ЛИСА. И это. *(Показывает конфеты).*

КОТ. И это. *(Тоже показывает конфеты).*

ВТРОЕМ. А это все вам. *(Подходят к ребятам и раздают).*

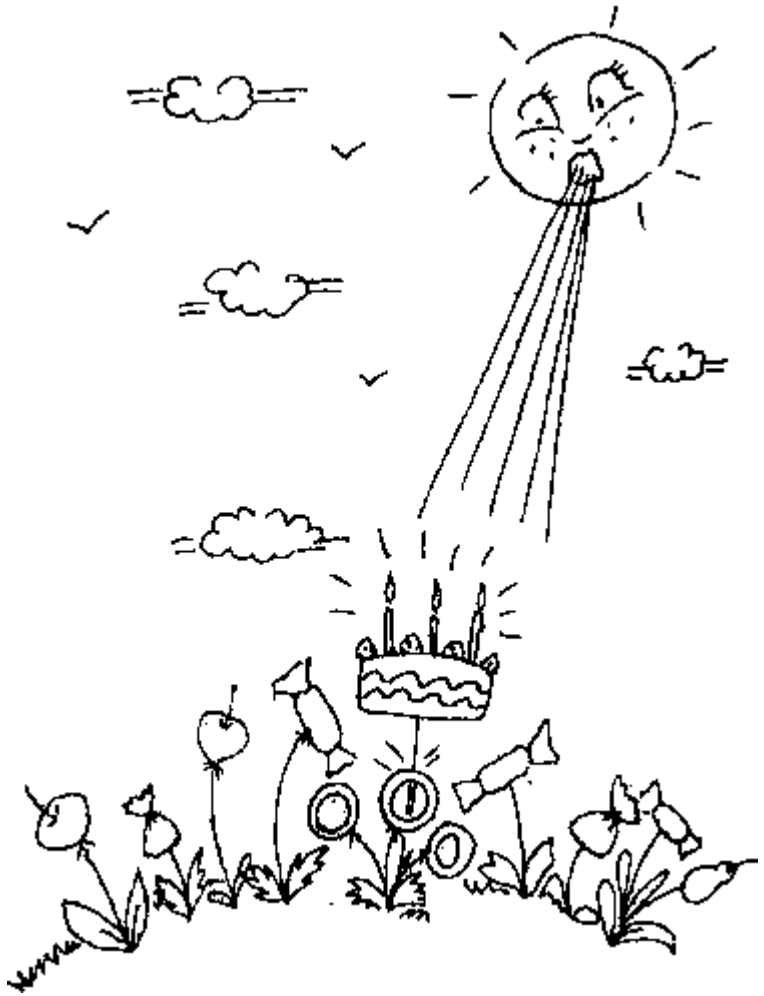
ВОСПИТАТЕЛЬ. На сегодня все. До следующей встречи в нашем клубе на игре «Поле чудес».

БУРАТИНО. Еще раз старательно повторите дома азбуку!

ЛИСА и КОТ. Это вам даже очень может пригодиться.

Звучит гонг. Под музыку дети покидают игровую комнату.

Сериал первый
ПОЛЕ ЧУДЕС



Сюжетно-игровая программа — шесть развлекательно-познавательных занятий про одежду

ШАПОЧНОЕ ЗНАКОМСТВО
КТО РОДИЛСЯ В РУБАШКЕ
РУКАВА НА НОЖКАХ
ДОЙНАЯ ПЕРЧАТКА
САПОГИ-СКОРОХОДЫ
СЧАСТЛИВЫЙ КУБИК

Занятие первое
ШАПОЧНОЕ ЗНАКОМСТВО

Звучит гонг. Под музыку из кинофильма «Приключения Буратино» дети рассаживаются в игровой комнате.

ВОСПИТАТЕЛЬ, Первое заседание клуба Любознательных и Очень Сообразительных Непосед «Золотой ключик» мы начинаем с трех волшебных слов. Внимание, внимание!

ДЕТИ. *(Вместе с воспитателем).* Крекс-фекс-пекс, крекс-фекс-пекс!

Раздается удар гонга. В комнату входит Буратино. У него корзинка с конфетами «Золотой ключик». Он подходит к столу, ставит корзинку.

БУРАТИНО. *(Таинственно*).

Кра-фра-бра
Начинается игра!
В чистом поле круглый год
Чудо-дерево растет.
А на каждой ветке
Сладкие конфетки.
Открывай пошире рот —
Вдруг кому перепадет!

Буратино усаживается среди детей.

ВОСПИТАТЕЛЬ. А перепадет тому, кто окажется победителем игры «Поле чудес»... Поле чудес! Какие волшебства хранит оно в себе! Посадишь зернышко — вырастет фуражка. Посадишь второе

— вырастет платьице. А посадишь третье — вырастут валенки. Потому что в поле и хлопок цветет, и лен созревает, и овцы травку щиплют. Такое уж чудесное оно — поле. Как магазин «Одежда». Вот мы сегодня и посадим первое зернышко. А чтобы урожай выдался на славу, надо полить его дождливой считалкой:

Дождик, дождик, пуще,
Дам тебе гущи,
Выйду на крылечко,
Дам огуречка.
Дам и хлеба каравай —
Сколько хочешь поливай!

Теперь давайте поливать вместе. А дождик у нас будет вот такой. *(Хлопая в ладоши, имитирует шум дождя).* Все делаем дождик. А когда будем повторять считалку, дождик пусть усиливается. Вот так. *(Показывает).* А под конец пусть льет, как из ведра. Договорились? Тогда начали.

ДЕТИ. *(Вместе с воспитателем, изображая дождь).*

Дождик, дождик, пуще,
Дам тебе гущи,
Выйду на крылечко,
Дам огуречка.
Дам и хлеба каравай —
Сколько хочешь поливай!

ВОСПИТАТЕЛЬ. А вот и урожая созрел. Люди потрудились — шапки уродились. И все-все разные. У каждой — имя свое. А какое — давайте попробуем отгадать.

Аукцион! Головные уборы! Побеждает тот, за кем последнее слово. Итак, шапка! Шапка — раз!

КТО-ТО *(из ребят).* Фуражка!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Фуражка — раз!

КТО-ТО *(из ребят).* Кепка!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Кепка — раз, кепка — два...

КТО-ТО. Панамка!

ВОСПИТАТЕЛЬ. *(Если, к примеру, имена головных уборов иссякли).* Панамка — раз, панамка — два, панамка — три! Продано! Победила *(тоже к примеру)* Катя Новикова. Прошу внести две шкатулки.

Под музыку Буратино вносит две шкатулки. В одной из них конфета «Золотой ключик». Катя выбирает шкатулку.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Много имен у нашей шапки. Но есть еще одно, самое сказочное имя. Шапка-невидимка. *(Поднимает коробку или мешок, где спрятаны головные уборы, необходимые для игры «Шапка-Невидимка»).* Следующая игра так и называется «шапка-невидимка». Кто хочет первым примерить волшебную шапку? *(Приглашает к столу одного из желающих).* Сейчас по щучьему велению, по моему хотению ты окажешься в шапке. Но не в простой, а в рабочей. Ты должен отгадать, с какой профессией дружит эта шапка. Ведь для тебя она — невидимка. Зато для нас — «видимка». Поэтому мы тебе будем подсказывать. Но тут есть одно условие *(обращаясь ко всем остальным детям)* — подсказывать можно только по моей команде. Внимание! Коля (например), закрой глаза, я на тебя надеваю шапку, а все ребята — молчок. *(Надевает на Колю бескозырку, обращаясь к зрителям).* Какой цвет у этой профессии — синий или зеленый?

ВСЕ *(хором).* Синий.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Вот тебе, Коля, первая наша подсказка. Эта шапка бывает у синей профессии. У какой? *(Если Коля не догадался, воспитатель продолжает игру и вновь обращается к зрителям).* Какая на ощупь эта профессия — сухая или мокрая?

ВСЕ *(хором).* Мокрая!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Догадался? Нет? Тогда еще одна подсказка. *(Обращаясь к зрителям).* Какой вкус у этой профессии — соленый или сладкий?

ВСЕ *(хором).* Соленый!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Опять не догадался? Тогда последняя подсказка. *(К зрителям).* Какой запах у этой профессии — лесной или морской?

ВСЕ *(хором).* Морской!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Так чья это шапка?

КОЛЯ. Моряка!

ВОСПИТАТЕЛЬ. И называется она как?

КОЛЯ. Бескозырка!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Молодец!! Конечно, бескозырка. Одну профессию отгадали. Кто желает стать отгадчиком второй профессии? Тоже интересной. *(Приглашает желающего, надевает на него каску пожарника и игра продолжается по тем же правилам. В качестве подсказок воспитатель предлагает ребятам следующие вопросы):* Какой цвет у этой профессии — синий или красный?

ДЕТИ *(хором).* Красный!

Игрок пытается отгадать.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Вторая подсказка. Какая это профессия на ощупь? Холодная или горячая?

ДЕТИ *(хором)*. Горячая!

Игрок пытается отгадать.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Еще подсказка. Какая это профессия на вкус — горчит или сластит?

ДЕТИ *(хором)*. Горчит!

Игрок пытается отгадать.

ВОСПИТАТЕЛЬ. И последняя подсказка. Какой у этой профессии запах — горелый или приятный?

Дети *(хором)*. Горелый!

Если игрок дает правильный ответ, воспитатель приглашает следующего желающего. Игра продолжается аналогично.

На игроке — шляпа пчеловода.

Вопросы воспитателя и ответы-подсказки:

Какой цвету этой профессии — красный или желтый?

Желтый.

Какая это профессия на ощупь — липкая или колючая?

Липкая.

Какая это профессия на вкус — кислая или сладкая?

Сладкая.

Какой запаху этой профессии — цветочный или грибной?

Цветочный.

Конечно, для игры могут потребоваться не все подсказки, в зависимости от сообразительности игрока. Но не исключено, что и все четыре подсказки не помогут, тогда воспитатель предлагает участнику снять с головы шапку и сказать, кому она принадлежит. Игрок, отгадавший профессию с наименьшим количеством подсказок, становится победителем.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Прошу внести две шкатулки!

Буратино вносит шкатулки. Как и в телеигре, победитель имеет право выбора. Одна из шкатулок — пустая, а в другой — конфета «Золотой ключик». Участник выбирает шкатулку. Буратино присоединяется к зрителям.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Заседание клуба Любознательных и Очень сообразительных Непосед «Золотой ключик» продолжается! Поле чудес — действительно волшебное поле. Чего бы не посадил, все вырастет. Посадишь травинку — вырастет копна, посадишь копну — вырастет стог, а если, скажем, посадить букву, то обязательно вырастет ... слово. Вот мы и будем сейчас все вместе выращивать слово. Буковка за буковкой. Внимание! Начинаем главную игру нашего клуба — «Угадай слово!». Раунд первый!

Звучит гонг. Воспитатель вывешивает фланелеграф с прикрытыми квадратиками. В них — буквы. Буквы, образующие слово ШУТ.

ВОСПИТАТЕЛЬ. В этих квадратиках спрятано слово. Это

слово — профессия, очень старинная и веселая. А жила она в королевских замках. Хорошо бы отгадать ее. Условия игры. Каждый из вас называет только одну букву. Не торопитесь. Сначала подумайте. Внимание! Играем!

Дети поочередно отгадывают буквы. Отгаданные буквы открываются. Наконец, прочитываем слово — ШУТ

ВОСПИТАТЕЛЬ. Итак, мы с вами узнали, что старинная и веселая профессия — это шут. Победителей, правильно угадавших буквы, прошу подойти ко мне. *(Они подходят)*. В финале — три участника. А победитель должен быть один. Предлагаю суперигру. Согласны? Согласны. Тогда начнем. Наша игра связана с шутами, а вернее, с тем, что они носили на голове. И называется она «Под колпаком».

Воспитатель рассаживает всех детей по кругу. Каждому вручает цветной колпак и маленькую пластмассовую игрушку. Ребята кладут игрушку на пол, у ног, и прикрывают ее колпаком. Трое победителей предыдущей игры стоят в центре круга.

ВОСПИТАТЕЛЬ *(обращаясь к победителям)*. Сейчас каждый из вас выберет себе колпак и запомнит его. *(Игроки показывают, какой колпак они выбирают)*. По моему хлопку ребята, сидящие по кругу, должны приподнять колпак и передвинуть его соседу справа. *(К победителям)*. А вы в этот момент не зевайте, и постарайтесь запомнить, какие игрушки лежат под колпаками. Да не теряйте из виду свой колпак, хотя он и будет прыгать по кругу, как лягушка. Победителем станет тот, кто не потеряет выбранный колпак и назовет наибольшее количество прячущихся игрушек. Все понятно? Начнем!

Звучит музыка. В ритм музыки воспитатель хлопает в ладоши. Дети поднимают и переставляют колпаки. Финалисты следят за движением своих колпаков и стараются запомнить названия игрушек. В какой-то момент воспитатель останавливает игру.

ВОСПИТАТЕЛЬ. А теперь проверим внимательность наших финалистов. *(Следует процедура проверки)*. Подведем итоги. Победителем первого раунда и суперигры «Поле чудес» стал *(например)* Петя Сидоров. Аплодисменты! Ему присваивается звание Кавалер Золотого Ключика! С вручением Сладкой Подвески!

На шею Пети Сидорова Буратино торжественно надевает Сладкую Подвеску на тесемочке. Это конфеты «Золотой ключик».

БУРАТИНО *(приговаривая)*.

Креты-фреты-бреты,
Победителю — конфеты!

Кра-фра-бра,
До свидания, игра!

ВОСПИТАТЕЛЬ. До следующей встречи в клубе Любознательных и Очень Сообразительных Непосед «Золотой ключик».

Звучит гонг. Под музыку ребята расходятся.

Занятие второе
КТО РОДИЛСЯ В РУБАШКЕ?

Звучит гонг. Под музыку из кинофильма «Приключения Буратино» дети рассаживаются в игровой комнате.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Начинаем очередное заседание клуба Любознательных и Очень Сообразительных Непосед «Золотой ключик». Наш девиз...

ДЕТИ. *(Вместе с воспитателем).*

Крекс-фекс-пекс,
Крекс-фекс-пекс!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Да вы что? Забыли? Как надо произносить эти слова? Конечно, тихо. Вот и давайте повторим еще раз.

ДЕТИ *(повторяя).*

Крекс-фекс-пекс,
Крекс-фекс-пекс!

Раздается удар гонга. В комнату входит Буратино. У него знакомая корзиночка с конфетами «Золотой ключик». Он подходит к столу, ставит корзинку и таинственно произносит приговорку.

БУРАТИНО.

Кра-фра-бра,
Начинается игра.
В чистом поле круглый год
Чудо-дерево растет.
А на каждой ветке —
Сладкие конфетки.
Открывай пошире рот —
Вдруг кому перепадет.

Буратино присоединяется к детям.

ВОСПИТАТЕЛЬ. И снова Поле Чудес! Наше волшебное Поле Чудес! Первое зернышко мы уже посадили. И выросли из него разные-преразные шапки. Пора сажать и второе. Не в одной же шапке ходить. А чтобы и оно нас порадовало, давайте пригреем его солнечной считалочкой.

Солнышко-солнце,
Загляни в оконце.
Дедушке и внучику
Подари по лучику.

Повторим. Можно громко. Пусть солнышко услышит.
ДЕТИ. *(Вместе с воспитателем).*

Солнышко-солнце,
Загляни в оконце.
Дедушке и внучику
Подари по лучику.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Вот и зернышко взошло — у каждого по рубашке выросло. Везет же нам. А о тех, кому всегда везет, говорят: «В рубашке родился». Сегодня мы и узнаем, кто же из вас в рубашке родился? Рубашка, разумеется, есть у всех. Даже у тех, у кого ее нет. У волка она — серая, у медведя — мохнатая, а у кошки — пушистая. А какой, по-вашему, зверь носит ... тельняшку?

ДЕТИ. Зебра! Тигр!

ВОСПИТАТЕЛЬ.

А кто колючую рубашку носит?

ДЕТИ. Ежик!

ВОСПИТАТЕЛЬ.

Конечно, ежик. Не слон же.

А у кого рубашка из серебряных монеток?

ДЕТИ. У рыбок!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Совершенно верно, у рыбок. А у кого рубашка каменная?

ДЕТИ. У черепахи.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Согласна. А вот если жирафу сшить рубашку, сколько пуговиц понадобится? Конечно, много. Шея-то у него длиннющая, как у подъемного крана. Пока все расстегнешь, спать не захочется. Вот мы ему и поможем скорее уснуть. Игра наша так и называется: «Колыбельная для жирафа».

В комнате появляются две ширмы, примерно 1,5 м на 0,8 м. На них изображены жирафы. На шее у каждого — полосатый воротник. Это две длинных, вертикально опускающихся, матерчатых ленты. На одной — две пуговицы, на другой — петельки. Воспитатель делит ребят на две команды и ставит их колоннами напротив своих ширм. Ребят в команде по 10 человек, столько, сколько пуговиц у жирафа.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Игра начинается со считалки. Послушаем ее:

Раз, два, три, четыре, пять
И жирафы любят спать.
Надо нараспашку
Расстегнуть рубашку.

Давайте повторим!

ДЕТИ. (С *воспитателем).*

Раз, два, три, четыре, пять
И жирафы любят спать.
Надо нараспашку
Расстегнуть рубашку.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Хорошо. По моему сигналу вы хором произнесете эту считалку. Затем первые игроки бегут, каждый к своему жирафу и расстегивают ему верхнюю пуговицу. Стремглав возвращаются к своей команде, хлопают ладошками второго

игрока и становятся позади своей команды. Теперь бегут к жирафу вторые игроки и расстегивают следующую пуговицу у своего жирафа. Потом бежит третий, четвертый, пятый и т. д. До конца. Как только все пуговицы окажутся расстегнутыми и последний игрок вернется на место, команда дружно говорит колыбельную считалку. Послушайте ее:

Баю-баюшки-баю,
Не ложися на краю,
А ложися к стенке
Да согни коленки.

Повторим!
ДЕТИ. *(Повторяют).*

Баю-баюшки-баю,
Не ложися на краю,
А ложися к стенке
Да согни коленки.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Отлично! Условия игры все запомнили? Тогда я начинаю. Первую считалку про жирафа не забыли? Прекрасно! Считаем.

Следует игра «Колыбельная для жирафа».

ВОСПИТАТЕЛЬ *(по окончании игры).* Лучшими нянечками для жирафа оказались ребята из *(например)* первой команды. Внести

две шкатулки! *(Буратино вносит)*. Прошу выбрать! *(Победители выбирают — кому что выпадет)*. Заседание клуба Любознательных и Очень сообразительных Непосед «Золотой ключик» продолжается. Главная игра нашего клуба «Угадай слово!». Раунд второй!

Звучит гонг. Воспитатель вывешивает фланелеграф с прикрытыми квадратиками букв. Это слово — ШОВ.

ВОСПИТАТЕЛЬ. В этих квадратиках спрятано то, на чем держится каждая рубашка. Отгадчик каждой буквы попадает в финал. Напоминаю, что каждый из вас имеет право называть только одну букву. Внимание! Игра! *(Дети называют буквы, отгадывают слово)*. Правильно! Шов! Без него все рубашки рассыпятся. Прошу тех, кто угадал буквы, подойти ко мне. Финальная суперигра! Сегодня она не простая. Ищем слова-близнецы!

Например, я задаю вам вопрос: что общего у книги и у дерева? А вы отвечаете: «листочки». Это и есть слова-близнецы. Внешность у них одинаковая, в характеры — разные. Вот еще пример: что общего между брюками и часами? Не знаете? Стрелки. Правда ведь? Вот на такие вопросы вам и надо ответить. Внимание, вопрос первый *(воспитатель вешает на стенку плечики с рубашкой. Рубашка с карманчиком и галстуком «бабочкой»*). Что общего у нашей рубашки и книги?

Дети отвечают. Правильный ответ: «Строчка».

ВОСПИТАТЕЛЬ. Еще вопрос. Что общего у нашей рубашки и пожарной машины?

Дети отвечают. Правильный ответ «рукава».

ВОСПИТАТЕЛЬ. Еще вопрос. Что общего у нашей рубашки и кенгуру?

Дети отвечают. Правильный ответ «карман».

ВОСПИТАТЕЛЬ. И, наконец, последний вопрос. Что общего у нашей рубашки с капустной грядкой?

Дети отвечают. Правильный ответ «бабочка».

ВОСПИТАТЕЛЬ. Наибольшее количество правильных ответов дала *(например)* Оля Белоногова. Вот кто у нас, оказывается, родился в рубашке! Аплодисменты победителю! Сегодня ей присваивается почетное звание «Кавалер Золотого ключика» с вручением Сладкой Подвески!

Звучит музыка. На шею Оли Белоноговой Буратино надевает тесемочку с конфетами «Золотой ключик».

БУРАТИНО.

Крефты-фреты-бреты,
Победителю — конфеты!

Кра-фра-бра,
До свидания, игра!

ВОСПИТАТЕЛЬ. До следующей встречи в клубе Любознательных и Очень Сообразительных Непосед «Золотой ключик».

Звучит гонг. Под музыку дети покидают игровую комнату.

Занятие третье
РУКАВА НА НОЖКАХ

Звучит гонг. Под музыку из кинофильма «Приключения Буратино» дети рассаживаются в игровой комнате.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Начинаем очередное заседание Клуба Любознательных и Очень Сообразительных Непосед «Золотой ключик». Наш девиз...

ДЕТИ. *(Тихо).* Крекс-фекс-пекс, крекс-фекс-пекс!

Гонг. В комнату входит Буратино. У него, как всегда, корзинка с конфетами «Золотой ключик». Он ставит призы на стол и таинственно произносит свою приговорку.

БУРАТИНО.

Кра-фра-бра,
Начинается игра.
В чистом поле круглый год
Чудо-дерево растет.
А на каждой ветке
Сладкие конфетки.
Открывай пошире рот —
Вдруг кому перепадет.

Буратино присоединяется к детям.

ВОСПИТАТЕЛЬ. А перепадает, разумеется, тому, кто станет победителем сегодняшней игры «Поле чудес».

Оно действительно неиссякаемо — Поле чудес! Каждый раз мы что-нибудь сажаем, и каждый раз на нем что-нибудь да вырастает. Давайте и сейчас посадим еще одно зернышко, польем его приговоркой, авось да уродится полезная вещица. Чтобы рубашке и шапке не так скучно было. А приговорка такая:

Лейся,
Лейся,
Дождик,
Дождик!
Я хочу
Расти, расти!
Я
Не сахар.
Я

Не коржик!
Не боюсь я
Сы-рос-ти!
(В. Левин)

А теперь повторим все вместе со мной!
ДЕТИ. *(С воспитателем):*

Лейся,
Лейся,
Дождик,
Дождик!
Я хочу
Расти, расти!
Я
Не сахар.
Я
Не коржик!
Не боюсь я
Сы-рос-ти!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Посадить-то посадили, полить-полили, а что выросло — загадка. Та самая, которую отгадать надо:

Идут по дорожке
Рукава на ножках.

ДЕТИ. Брюки!
ВОСПИТАТЕЛЬ. Совершенно верно, брюки. Надеюсь, вы помните, как один очень знаменитый человек брюки надевал. Вместо ног он их однажды на руки натянул. Помните? Тогда как его звали?
ДЕТИ. Рассеянный.
ВОСПИТАТЕЛЬ. Конечно, Рассеянный. Вот мы сейчас с вами и поиграем в игру «Самый рассеянный Рассеянный».
Воспитатель выбирает двух человек. Например, Сережу и Таню. Ставятся два столика. На них разложены карточки с рисунками. Это могут быть: утюг, корзина, одеяло, таз, швабра, портфель, гармонь, веник, ведро, чайник и т.д. Карточки перевернуты изображением вниз.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Сейчас я прочитаю отрывок из стихотворения Самуила Маршака про Рассеянного. Но одеваться он будет не сам, а с вашей помощью. По моему сигналу вы поднимаете карточки и показываете зрителям, во что одевается Рассеянный. Посмотрим, у кого смешнее получится. А зрители, чтобы не скучали, будут со мной вместе повторять: «Вот какой Рассеянный с улицы Бассейной!».

Внимание, начинаю!

Жил человек Рассеянный
На улице Бассейной.
Сел он утром на кровать,
Стал рубашку надевать.
В рукава просунул руки —
Оказалось — это брюки.

Нет, не брюки. Тогда что? Сейчас узнаем. Рисунок показывает Таня, а вы *(обращаясь к зрителям)* все хором должны сказать, что предлагается надеть Рассеянному.

В рукава просунул руки,
Оказалось — это...

ДЕТИ. *(Увидев рисунок, который по сигналу воспитателя показывает Таня)*. Утюг!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Такого и нарочно не придумаешь. Посмотрим, что Сережа изобразит.

В рукава просунул руки,
Оказалось — это...

ДЕТИ. *(Увидев рисунок, что показывает Сережа)*. Ведро!

ВОСПИТАТЕЛЬ. А теперь все вместе *(дирижирует)*.

ДЕТИ.

Вот какой Рассеянный
С улицы Бассейной!

ВОСПИТАТЕЛЬ.

Надевать он стал пальто,
Говорят ему...

Подает сигнал Тане. Она показывает очередной рисунок. Это может оказаться корзина.

ДЕТИ. *(Хором).* Корзина!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Веселый наряд. А какой наряд предложит Сережа?

Надевать он стал пальто,
Говорят ему...

ДЕТИ *(увидев рисунок, который показывает Сережа по сигналу воспитателя).* Гармошка!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Вот какой...

ДЕТИ.

Рассеянный
С улицы Бассейной!

ВОСПИТАТЕЛЬ.

Стал натягивать гамаши,
Говорят ему...

ДЕТИ. *(Увидев в руке у Тани рисунок).*

Одеяло!

ВОСПИТАТЕЛЬ *(обращаясь к Сереже).*

Стал натягивать гамаши,
Говорят ему...

ДЕТИ. *(Увидев рисунок у Сережи).* Веник!
ВОСПИТАТЕЛЬ. Вот какой...
ДЕТИ.

Рассеянный
С улицы Бассейной!

ВОСПИТАТЕЛЬ.

Вместо шапки на ходу
Он надел...

ДЕТИ. *(Увидев рисунок у Тани).* Таз!
ВОСПИТАТЕЛЬ *(обращаясь к Сереже):*

Вместо шапки на ходу
Он надел...

ДЕТИ. *(Увидев рисунок у Сережи).* Швабру!
ВОСПИТАТЕЛЬ. Вот какой...
ДЕТИ.

Рассеянный
С улицы Бассейной!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Молодцы! Видите, как весело быть Рассеянными! Прошу внести шкатулки! *(Появляется Буратино со шкатулками).* Выбирайте *(обращаясь к Тане и Сереже)* кому — какая: с конфетами или без. *(Игроки делают выбор).* Заседание клуба Любознательных и Очень Сообразительных Непосед «Золотой ключик» продолжается! Главная игра нашего клуба — «Угадай слово! Раунд третий!

Гонг. Воспитатель вывешивает фланелеграф с прикрытыми квадратиками букв. Это слово ДЖИНСЫ.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Оказывается, у брюк есть своя мама. Знаете, как ее зовут? Юбка. Да, да. Юбка. Давным-давно юбку носили все.

И бабушки, и дедушки, и мамы, и папы, и мальчики, и девочки. А в таких странах, как Шотландия и Греция, юбки до сих пор еще носят. Нравится, наверное. А в Турции — наоборот. Юбки не нравятся. Там шаровары подавай. Возьмем, к примеру, Америку. Там другие вкусы. И брюки другие. Особенно у пастухов. А вот какие, мы с вами и узнаем, если правильно впишем шесть букв.

Итак, имя брюк, которые родились в американском штате Калифорния более 200 лет тому назад. Правила — прежние. Каждый называет только одну букву.

Игра начинается и завершается с последней отгаданной буквой.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Совершенно верно. Это — джинсы. Те самые джинсы, которые так нравятся всем и сегодня. Потому что они красивые, удобные и прочные.

Надо сказать, что длинные брюки впервые надели моряки. Море не любит коротких штанишек. Да и джинсы шьют из той самой ткани, что и паруса. Поэтому и супер игра у нас будет морской, с парусами! Прошу тех, кто угадал буквы, подойти ко мне. Все матросы хорошо знают, как поморскому называются: юг и север, запад и восток. Постарайтесь это запомнить и вы.

Юг — зюйд.

Север — норд.

Запад — весг.

Восток — ост.

Запомнили? Давайте повторим.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Юг!

ИГРОКИ. Зюйд!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Север?

ИГРОКИ. Норд!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Запад?

ИГРОКИ. Вест!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Восток?

ИГРОКИ. Ост!

Воспитатель делит остальных детей на 4 группы. Каждой группе дается небольшой транспорантик с надписью. У первой — «Юг», у второй — «Север», у третьей — «Запад», у четвертой — «Восток». Группы образуют четыре стороны света и держат плакатики так, чтобы их видели финалисты. Каждый участник суперигры получает бумажный парус на палочке.

ВОСПИТАТЕЛЬ *(обращаясь к «сторонам света»),* А теперь нам надо выучить «морскую подгонялку». Ее когда-то еще Пушкин придумал.

Ветер по морю гуляет

И кораблик подгоняет.
Он бежит себе в волнах
На раздутых парусах.

Повторяем хором! *(Дети повторяют).* Прошу участников суперигры поднять паруса! Внимание! Условия игры. Мы отправляемся в плавание, то есть все вместе произносим нашу «подгонялку». А как только я скажу: «Зюйд!», значит, ветер — с юга, а повернуться надо вместе с парусом на Севере, так как ветер в спину дует. Если я командую: «ост!» — значит, ветер восточный и повернуться нужно на Запад. Кто перепутал стороны, выбывает из игры и становится болельщиком. А теперь, как говорят матросы, «полный вперед!». *(Вместе с детьми).*

Ветер по морю гуляет
И кораблик подгоняет.
Он бежит себе в волнах
На раздутых парусах.

Норд!

Участники игры быстро поворачиваются лицом к «Югу». Те, кто допустили ошибку, выбывают.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Плавание продолжается! *(Дирижирует).*

Ветер по морю гуляет
И кораблик подгоняет.
Он бежит себе в волнах
На раздутых парусах.

Вест!

Участники игры поворачиваются лицом к «Востоку». Допустившие ошибку выбывают. Игра продолжается до тех пор, пока не останется один участник.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Аплодисменты победителю! Им стал *(например),* Саша Дубов! Настоящий морской волк! Ему присваивается почетное звание «Кавалер Золотого ключика»! И вручается Сладкая Подвеска!

Под музыку Буратино надевает на шею Саши Дубова тесемочку с конфетами «Золотой ключик».

БУРАТИНО.

Крефты-фреты-бреты,

Победителю — конфеты!
Кра-фра-бра,
До свидания, игра!

ВОСПИТАТЕЛЬ. До следующей встречи в клубе Любознательных и Очень Сообразительных Непосед «Золотой ключик».

Звучит гонг. Под музыку дети покидают игровую комнату.

Занятие четвертое
ДОЙНАЯ ПЕРЧАТКА

Звучит гонг. На фоне музыки из кинофильма про Буратино дети рассаживаются в игровой комнате.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Начинаем очередное заседание клуба Любознательных и Очень Сообразительных непосед «Золотой ключик». Наш девиз...

ДЕТИ. *(Тихо).* Крекс-фекс-пекс! Крекс-фекс-пекс!

Раздается удар гонга. В комнату входит Буратино. У него корзиночка с конфетами «Золотой ключик». Он ставит ее на стол и таинственно произносит свою приговорку.

БУРАТИНО.

Кра-фра-бра,
Начинается игра!
В чистом поле круглый год
Чудо-дерево растет.
А на каждой ветке
Сладкие конфетки.
Открывай пошире рот,
Вдруг кому перепадет.

Буратино присоединяется к детям.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Мы с вами снова на Поле чудес! И каждый раз оно приносит нам что-нибудь новенькие. То шапку, то рубашку, а то и брюки. Стоит только зернышко бросить. И всходы будут. Правда, полить как всегда, следует хорошенько. В чем же дело? Польем!

Моя лейка — всеумейка,
Все умеет Водолейка:
Ртом набирает,
Носом поливает.
Окропит зерно —
Сразу вырастет оно.

Давайте повторим!

ДЕТИ. *(С воспитателем).*

Моя лейка — всеумейка,

Все умеет Водолейка:
Ртом набирает,
Носом поливает.
Окропит зерно —
Сразу вырастет оно.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Долго ли, коротко ли, зернышко созрело и выросло из него ... знаете что? Попробуйте отгадать:

Дали братьям теплый дом,
Чтобы жили впятером.
Брат большой не согласился
И отдельно поселился.

Догадываетесь? *(Дети отгадывают)*. Конечно, это варежка. Давайте и посвятим нашу сегодняшнюю встречу Варежке-сударушке. И всем ее сестричкам, которых у нее много. По пальцам не пересчитать. Но мы попробуем. Кто первый назовет имя варежкиной сестрицы?

КТО-ТО. Рукавица!

ВОСПИТАТЕЛЬ.

Правильно. Раз — палец.

КТО-ТО. Перчатка!

ВОСПИТАТЕЛЬ.

Верно. Два пальца.

КТО-ТО. Верхонка!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Три пальца! *(Показывая краги для мотоциклиста*). А вот это — что? *(Если ребята затрудняются ответить, воспитатель подсказывает)*. Краги! Четыре пальца. А вот это — что? *(Показывает кухонную перчатку-«прихватку»)*. Не знаете? Рукавица называется «прихватка». Чтобы на кухне горячую сковородку прихватывать. Прихватка — пять пальцев! Как у перчатки. А теперь игра. Конкурс!

Воспитатель приглашает 10 человек и делит их на две команды по 5 человек. В комнате два столика. На них — прикрытые до поры до времени — лежат перчатки для разных профессий, а также предметы, связанные с ними. *Воспитатель открывает лежащие на столе перчатки. Они все разные. Так как принадлежат хозяевам разных профессий. К столикам, подходят заранее подготовленные ассистенты.*

ВОСПИТАТЕЛЬ. По моему сигналу мои помощники сейчас откроют вещи, которые лежат на столе. Каждый из участников должен выбрать те предметы, что дружат с его перчаткой.

Понятно? Победит тот, кто это сделает правильно и быстро. Внимание! Прошу открыть вещи!

ВЕЩИ РУКАВИЦЫ-ПЕРЧАТКИ

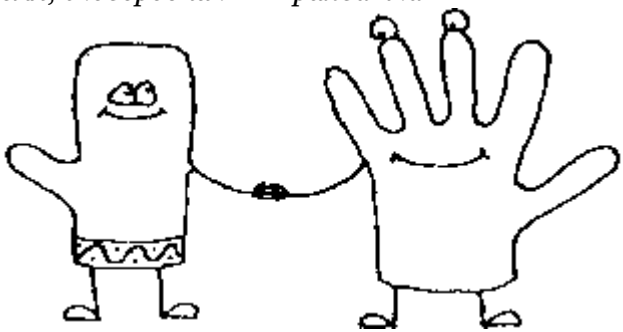
Градусник, бинт — Медицинская перчатка

Свисток, секундомер — Боксерская перчатка

Мастерок, кирпич — Верхонка

Вилки, розетки, патрон — Перчатки электрика

Кастрюля, сковородник — Прихватка



ВОСПИТАТЕЛЬ. Начали! *(После выполнения задания).* Быстрее и точнее выполнила задание команда слева. Прошу внести шкатулки!

Звучит музыка. Появляется Буратино. Со шкатулками, одна из них — пустая, а в другой — 5 конфет (по одной на игрока). Представитель от команды выбирает шкатулку.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Заседание клуба Любознательных и Очень сообразительных Непосед «Золотой ключик» продолжается! Главная игра нашего клуба — «Угадай слово»! Раунд четвертый!

Звучит гонг. Воспитатель вывешивает фланелеграф с прикрытыми квадратиками букв. Это слова МУФТА.

ВОСПИТАТЕЛЬ. В этих квадратиках скрывается еще загадка: одна рукавица для двух рук сразу. Напоминаю, что каждый из вас может назвать только одну букву.

Следует игра.

ВОСПИТАТЕЛЬ. *(После того как отгадано слово).* Прекрасная победа! Оказывается, одна рукавица для двух рук сразу — муфта! Посмотрите, как она выглядит *(показывает муфту, натуральную или на рисунке).* Прошу победителей подойти ко мне *(их должно быть четверо или пятеро).* Объявляется суперигра! Должна вам сказать, уважаемые финалисты, что есть немало профессий, который обходятся без перчаток. Одна из них — доярка. Подоить корову — дело непростое. Сейчас вы в этом убедитесь сами. Правда, буренки у нас тут нет, а вот вымя найдется.

Воспитатель берет одну из резиновых перчаток (лучше медицинскую) и наливает в нее воду. В кончиках пальцев проделаны небольшие дырочки, такие, чтобы при нажатии вода вытекала

струйкой. Ставит таз. В нем — 5 стаканов, по количеству участников суперигры.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Чем не Буренка? *(Показывает полную воды перчатку).* Вам остается только ее подоить. Каждому по одному соску. Доить в свой стакан. Распределитесь. Возьмитесь за «сосок». Вам дается одна минута. Кто больше надоит, тот и победитель четвертого раунда. Внимание! Время!

Воспитатель крепко держит перчатку-вымя, финалисты выполняют задание. Звучит веселая музыка.

ВОСПИТАТЕЛЬ *(после конкурса, сверив стаканы и определив победителя).* Лучшей дояркой нашего конкурса оказалась *(например)* Маша Шаронина! Она, конечно же, заслужила ваши аплодисменты! Ведь сегодня ей присваивается почетное звание «Кавалер Золотого ключика»! И вручается Сладкая Подвеска!

Звучит музыка. Буратино выполняет ритуал награждения.

На шею Маше надевает Сладкую Подвеску — тесемочку с конфетами «Золотой ключик».

БУРАТИНО.

Креты-фреты-бреты,
Победителю — конфеты!
Кра-фра-бра,
До свидания, игра!

ВОСПИТАТЕЛЬ. До следующей встречи в клубе Любознательных и Очень Сообразительных непосед «Золотой ключик».

Гонг. Музыка. Дети покидают игровую комнату.

Занятие пятое
САПОГИ-СКОРОХОДЫ

Звучит гонг. Под музыку из кинофильма про Буратино дети рассаживаются в игровой комнате.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Начинаем очередное заседание клуба Любознательных и Очень Сообразительных непосед «Золотой ключик». Наш девиз...

ДЕТИ. *(Тихо).* Крепкс-фекс-пекс! Крекс-фекс-пекс!

С ударом гонга появляется Буратино. У него в корзиночке конфеты «Золотой ключик».

БУРАТИНО. *(Поставив корзиночку на стол, таинственно).*

Кра-фра-бра,
Начинается игра!
В чистом поле круглый год
Чудо-дерево растет.
А на каждой ветке
Сладкие конфетки.
Открывай пошире рот,
Вдруг кому перепадет.

Садится среди детей.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Новая игра — новое зернышко. Новое зернышко — новая приговорка:

Свети, солнышко, нам с неба,
Чтобы было больше хлеба!
Свети, солнышко,
Колоколнышко!

А теперь давайте приговаривать вместе:

ДЕТИ. *(Вместе с воспитателем).*

Свети, солнышко, нам с неба,
Чтобы было больше хлеба!
Свети, солнышко,
Колоколнышко!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Послушалось солнышко, пригрело — и на

Поле Чудес чудеса взошли. Всходы-скороходы! Ать-два, ать-два!

Всегда шагаем мы вдвоем,
Похожие, как братья.
Мы за обедом — под столом,
А ночью — под кроватью.

Догадались? Правильно, это — сапоги! И топают они по всему белому свету: то важно, то вприпрыжку, а то и вприсядку. Как придется. Топотыжки какие-то!

А кто в сапогах ходят? Солдаты ходят? Ходят! Охотники ходят? Ходят!

Даже коты — и те в сапогах ходят. Если они, конечно, из сказки. Потому что сапоги эти не простые, а волшебные. Вот и мы сами сейчас поиграем в такую игру, будто бы сапоги-скороходы надели. А для этого пусть каждый из вас выберет себе напарника.

Воспитатель помогает детям поделиться на пары. Расставляет пары у стартовой линии. Дети становятся так: попарно, лицом друг к другу. Один — на ноги другому. По сигналу воспитателя пары стартуют, держась вместе, одновременно поднимая ноги и двигаясь к задней черте. Дойдя до черты, каждая пара перестраивается. Игроки меняются местами и так же, сдвоенно, шагают обратно.

ВОСПИТАТЕЛЬ. *(После того, как объяснил правила участникам).* Внимание! Лучшие скороходы получат право на две шкатулки. Приготовились! Старт! *(По окончании игры).* Первыми к финишу пришли *(например)* Коля Силаев и Света Ведерникова. Прошу внести шкатулки!

Буратино выносит шкатулки. Победители выбирают.

В одной из них — конфеты «Золотой ключик».

ВОСПИТАТЕЛЬ. Заседание клуба Любознательных и Очень Сообразительных Непосед «Золотой ключик» продолжается!

Главная игра нашего клуба — «Угадай слово!».

Давным-давно в древней Греции спектакли показывались под открытым небом. Зрителей было много и сидели они, как на стадионе. Чтоб стать повыше ростом, актеры придумали себе высокие деревянные подошвы с тесемками. И разгуливали на них по сцене, как на ходулях. Вам остается угадать, как назывались эти подошвы. Раунд пятый!

Звучит гонг. Воспитатель вывешивает фланелеграф с прикрытыми квадратиками букв. Это слово — КОТУРНЫ.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Напоминаю: каждый из вас называет только одну букву. *(После того, как отгадано слово).* Ко-тур-ны! Именно так называлась обувь древнегреческих артистов. Прошу победителей подойти ко мне и приготовиться к суперигре. Сегодня она — необычная. И называется «То, не знаю чего». *(Звучит гонг. Буратино вносит в комнату черный ящик, а может быть, не черный, а разноцветный).* Как и в телевизионной игре, вам надо угадать, что прячется в этом таинственном ящике. А прячется в нем тоже обувь. И тоже необыкновенная. Каждое утро мы с вами надеваем, а вечером снимаем свою обувь. Эту же обувь как наденут, так и носят, не снимая. Что это?

Дети перечисляют всю известную им обувь. Когда весь обувной арсенал перечислен и отгадки не найдено, воспитатель подсказывает.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Не догадались? Тогда подскажу. Говорят, эта обувь, если ее повесить на стенку, счастье приносит. *(Дети пытаются ответить).* Опять не угадали. Подсказываю еще разок. Без этой обуви не обходится ни одна лошадка. Правильно, подкова! Конечно, подкова! Сносу нет этой обуви. Нам бы такую. Итак, победителем стал *(например),* Саша Захаров! Аплодисменты! Ему и присваивается почетное звание «Кавалер Золотого ключика»! А также вручается Сладкая Подвеска! Подкову же давайте повесим в нашей игровой комнате. На счастье!

Звучит музыка. Буратино надевает на шею Саши Захарова тесемочку с конфетами «Золотой ключик».

БУРАТИНО.

Креты-фреты-бреты,
Победителю — конфеты!
Кра-фра-бра,
До свидания, игра!

ВОСПИТАТЕЛЬ. До следующей встречи в клубе Любознательных и Очень Сообразительных непосед «Золотой ключик». А следующая встреча — заключительная в игре «Поле

чудес». Пять победителей, пять кавалеров Золотого ключика встречаются в финальной игре нашего сериала.

Гонг. Музыка. Дети покидают игровую комнату.

Занятие шестое
СЧАСТЛИВЫЙ КУБИК

Звучит гонг. Под музыку из кинофильма про Буратино.
Дети рассаживаются в игровой комнате.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Заседание клуба Любознательных и Очень Сообразительных непосед «Золотой ключик» мы начинаем, как всегда, с девиза...

ДЕТИ. *(Тихо).* Крепкс-фекс-пекс! Крекс-фекс-пекс!

Раздается удар гонга. В комнату входит, неся корзинку с конфетами «Золотой ключик», Буратино. Он ставит ношу на стол.

БУРАТИНО. *(Таинственно*).

Кра-фра-бра,
Начинается игра!
В чистом поле круглый год
Чудо-дерево растет.
А на каждой ветке
Сладкие конфетки.
Открывай пошире рот,
Вдруг кому перепадет.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Сегодня мы с вами в последний раз на Поле Чудес. Встречаются финалисты, победители предыдущих игр. Пять Кавалеров Золотого ключика! Прошу на сцену!

Самый любознательный, самый сообразительный! Кто он среди нас? Пусть ответит наша великолепная пятерка! Впрочем, не только она. Правила у нас таковы, что любой из тех, кто не попал в финал, может также оказаться победителем.

Раунд шестой. Заключительный!

Звучит гонг. Воспитатель вывешивает фланелеграф с прикрытыми квадратиками букв, образующих два слова — КАРНАВАЛЬНОЕ ШЕСТВИЕ.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Здесь спрятано имя очень веселого праздника из двух слов. Такого праздника, когда все люди надевают самую яркую, самую сказочную одежду и самую необычную. Надо это имя отгадать. А поможет нам кубик. У него восемь сторон. Участники бросают его по очереди. *(Демонстрирует).*

Если выпадает «Н», я открываю начальную букву. Если выпадает «НК», я открываю две буквы — начальную и конечную. Участники бросают кубик до тех пор, пока выпадают эти буквы.

Если же выпадает буква «П», это означает потерю и переход хода. Играет следующий участник. А если выпадает буква «З», ход передается зрителям. А кому именно — поможет узнать аукцион. Победитель среди зрителей и станет участником финала.

Все стороны кубика имеют буквенные обозначения, одна сторона с буквой «Н», вторая — с буквой «К», третья — с буквами «НК», четвертая и пятая — с буквой «П» — переход хода. И, наконец, шестая сторона — с буквой «З». Таким образом, кубик представляет разные возможности как для выигрыша (три стороны), так и для проигрыша (тоже три стороны).

ВОСПИТАТЕЛЬ. Внимание! Игру начинает победитель первого раунда *(например)* Петя Сидоров! *(Обращаясь к мальчику)* Бросай кубик! *(Петя бросает)*. Выпала *(например)* буква «Н». Прекрасное начало! *(Открываем первую букву)*. На фланелеграфе появляется буква «К». (Обращаясь к Пете) Бросай второй раз. *(Бросает)*. Выпали *(например)* буквы «НК». Великолепно!

Открываем сразу две буквы — начальную и конечную. Теперь начальная буква вторая. Открываем ее. И не одну. Таких букв несколько. Да и последняя не одна, открываем и их.

На фланелеграфе открываются буквы, и слова выглядят следующим образом: «Ка--а-а----е — е----е».

ВОСПИТАТЕЛЬ. Петя Сидоров продолжает игру. Снова бросаем кубик. *(Петя бросает)*. На этот раз — неудача. Буква «П». Переход хода. Игру продолжает победитель второго раунда игры «Поле Чудес» *(например)* Оля Белоногова. Она бросает кубик. Очень хорошо! Буква «К». Открываем конечную букву. То есть предпоследнюю. Ведь последнюю мы уже знаем.

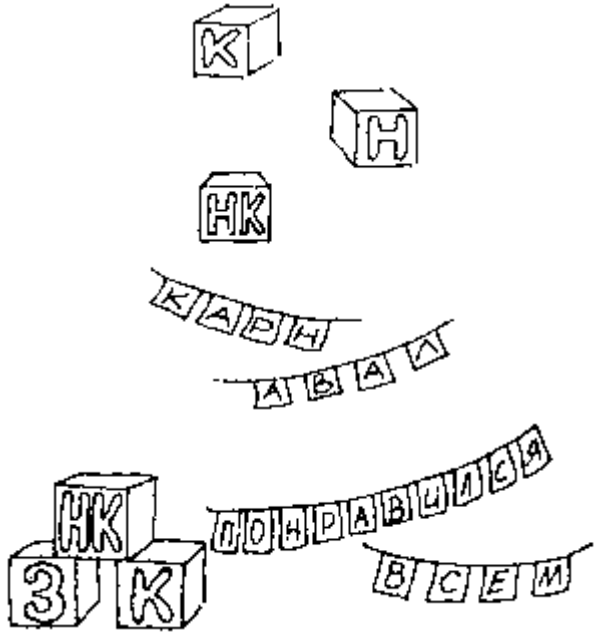
Слова на фланелеграфе приобретают такие очертания:

«Ка — — а ~ а-----е — е---и е».

ВОСПИТАТЕЛЬ. Кубик снова бросает Оля Белоногова! *{Девочка бросает)*. Выпала буква *(например)* «З». Зрители могут радоваться. У каждого из вас *(зрителям)* есть возможность стать полноправным участником финала.

Для этого нужно победить в аукционе. Внимание! Аукцион! Зимняя одежда. Я начинаю: шапка! Что еще носят зимой?

Аукцион проходит, как обычно, до тех пор, пока не иссякнут названия зимней одежды. Последний, кто назвал нечто из зимнего гардероба, становится победителем аукциона. Он приглашается к столику и бросает кубик. Игра продолжается так же, как и ранее. Если вдруг снова выпадет буква «З», можно предположить такие темы для аукционов: летняя одежда, осенняя или весенняя одежда. Победители всех аукционов присоединяются к играющим. Как только кто-то правильно назовет загаданные слова, игра завершается.



ВОСПИТАТЕЛЬ. *(По окончании игры).* Совершенно верно. Карнавальное шествие! Вот, оказывается, когда люди ходят в самой яркой, самой сказочной, самой необычной одежде. И вдобавок поют и танцуют. Конечно, это карнавальное шествие!

Мы поздравляем главного победителя всех шести раундов игры «Поле чудес»!

Звание двукратного Кавалера Золотого ключика *(а если победит кто-то из зрителей, то просто «Кавалера Золотого ключика»)* присваивается *(например)* Оле Белоноговой! Ей же вручается вторая Сладкая Подвеска! Музыка! Аплодисменты! Браво, Оля!

Буратино надевает на шею Оле Сладкую Подвеску — конфеты на тесемочке.

БУРАТИНО.

Креты-фреты-бреты,
Победителю — конфеты!
Кра-фра-бра,
До свидания, Игра!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Вот и закончилось наше знакомство с «Полем Чудес». Но Клуб Любознательных и Осень Сообразительных Непосед «Золотой ключик» не прощается с вами. Ибо чудеса на

этом не кончаются. Нас ожидает новая серия новых игр!

С «Поля Чудес» мы с вами перенесемся в «Лес Чудес». Но это потом. А пока — до новых встреч!

Звучит гонг. Под музыку ребята покидают игровую комнату.

Сериал второй
ЛЕС ЧУДЕС

Сюжетно-игровая программа — шесть развлекательно-познавательных занятий про дары леса

ПРАЗДНИК ОТКРЫТИЯ СЕРИАЛА
В ЛЕСУ РОДИЛИСЬ — ДОМА ОЧУТИЛИСЬ
ЧТО НАМ СТОИТ ДОМ ПОСТРОИТЬ
ПРО КНИЖКУ И ВСЕХ-ВСЕХ-ВСЕХ
ПРА-ПРАДЕДУШКА БОТИК
КТО ПРИШЕЛ НА МАСКАРАД
СЧАСТЛИВЫЙ КУБИК

ПРАЗДНИК ОТКРЫТИЯ СЕРИАЛА

Лес чудес!

Так называется наш новый сериал.

Пусть это название и подскажет вам, как надо преобразить игровую комнату, чтобы она стала, по возможности, лесной и, по возможности, чудесной. Пусть появятся в ней еловые ветки, поделки из шишек, корней, веток, бересты. Ребячьи рисунки со зверями и птицами. Не сдерживайте свою фантазию, дайте ей побольше простора, и ваша игровая комната станет желанным местом участников Клуба Любознательных и Очень Сообразительных Непосед «Золотой ключик».

Не забудьте и про герб клуба.

Звучат музыкальные позывные праздника. Подумайте — какие. Наверное, из того же кинофильма про Буратино, но, естественно, музыкальная тема иная, не такая, как в первом сериале.

Дети входят в игровую комнату. Звучит гонг.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Начинаем праздничное заседание Клуба Любознательных и Очень Сообразительных Непосед «Золотой ключик», как всегда, с чего? Конечно, с девиза. *(Вместе с детьми)* Крекс-фекс-пекс, крес-фекс-пекс!

Раздается удар гонга. В комнату входит Буратино. У него в руках корзиночка с конфетами, которую он ставит на стол.

БУРАТИНО *(таинственно приговаривая).*

Кра-фра-бра,
Начинается игра!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Нет-нет, Буратино. До игры еще далеко. Потому что нам надо с вами подготовиться к одной встрече. А встреча эта необычная. Таинственная и зеленая. Для ног утомительная, для глаз удивительная. Догадываетесь, с кем?

Конечно, это ЛЕС. ЛЕС ЧУДЕС.

Тут спешка — ни к чему. Подготовимся хорошенько, потом — и в путь. А чтобы не заблудиться, провожатого отыщем, который бы все лесные тропинки знал.

В клубе «Золотой ключик» таким провожатым могла бы стать... знаете кто?.. Лиса Алиса! И лесной ходок, и лесной знаток. А есть ли среди нас такая Лиса? Чтобы не только все тропки знала, но и следы запутывать умела?

Мы сейчас это проверим. Испытание проведем.

Кто победит во всех наших конкурсах, тот и станет Лисой

Алисой. Сначала разминка «Лесной аукцион»! *(Звучит гонг)*. Участвуют все.

Называем деревья, ягоды, цветы, грибы — все, что растет в лесу. Я начинаю. Подснежник! Ещё!

КТО-ТО. Береза!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Правильно, ещё!

КТО-ТО. Земляника!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Ещё!

КТО-ТО. Шампиньон!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Хорошо, еще! *(После того, как иссякнут названия)*. Молодцы. Чувствуете, как у нас в комнате лесом повеяло? Разминка окончилась. А сейчас наш первый конкурс. Называется он «Лисьи увертки». Участвуют тоже все, но попарно.

Тот, кто победит в этом состязании, продолжит борьбу за роль Лисы Алисы.

Воспитатель делит группу на своеобразные команды. В каждой команде только два человека. Один из них будто бы Лиса, другой будто бы хвост Лисы.

Начинают соревнование две команды. Перед каждой из них — тропинка из 8 бумажных кружков. Кружки лежат попарно. Это как бы следы животного. На видимой стороне кружков — рисунки. Для каждой пары рисунки одинаковые.

Первая пара кружков — ягоды.

Вторая пара — грибы.

Третья пара — цветы.

Четвертая пара — деревья.

Последовательность парных рисунков на двух тропинках различная. Например, у первой команды — ягоды, грибы, цветы, деревья, а у второй — грибы, деревья, ягоды, цветы.

ВОСПИТАТЕЛЬ. А теперь условия конкурса. Соревнование начинают две команды. Один из участников команды как будто бы Лиса, другой будто бы хвост. Прошу команды подойти ко мне и стать у начала своих тропинок. На каждой паре этих кружков *(показывая на тропинки)* свои рисунки.

На одной паре — ягоды.

На второй — грибы.

На третьей — цветы.

На четвертой — деревья.

По моему сигналу вы начинаете движение по тропинке. Первый участник — Лиса — переворачивает кружки, и мы все видим, что на них нарисовано, а второй участник — Хвост — заметает следы, то есть снова их переворачивает.

Задача игроков — быстрее перейти тропинку и запомнить, в какой последовательности расположены рисунки у соперников (на соседней тропинке). Побеждает команда, которая быстрее пробежит свою тропинку и даст больше правильных ответов.

Команда-победительница вступает в соревнование со следующей парой. И так — до последней команды.

Внимание, лисички, приготовились. По тропинке шагом марш!

Следует игра. После того, как выявляется первая команда-победительница, воспитатель приглашает следующую пару, а Буратино в это время меняет последовательность рисунков на каждой из тропинок. Это придется делать после каждого тура игры.

ВОСПИТАТЕЛЬ *(после окончания конкурса).* Победили *(например)* Лена и света. Два победителя! А Лиса Алиса одна. То ли Света, то ли Лена? Кто же? Пусть рассудит следующий конкурс!

Как известно, Лиса очень неравнодушна к сыру. Об этом даже когда-то басню написал дедушка Крылов.

Поэтому следующий наш конкурс сырный.

Раз, два
Три, четыре.
Сосчитаем
Дыры в сыре.
Если в сыре
Много дыр,
Значит,
Вкусным будет сыр.
(В. Левин)

Уж кто-то, а Лиса-то должна уметь дырки считать. Вот вам каждому по кусочку сыра *(воспитатель предлагает картонные кружки с изображением дырчатого сыра).* В нем — дырочки. Сосчитайте их! Но счет начинаем только после того, как мы все вместе скажем считалку *(к зрителям).* Приготовились. Считаем!

ДЕТИ *(вместе с воспитателем).*

Раз, два
Три, четыре.
Сосчитаем
Дыры в сыре.
Если в сыре
Много дыр,
Значит,
Вкусным будет сыр.

(К Лене и Свете). Приступайте!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Первой правильно закончила счет Света. Она и становится Лисой Алисой. Аплодисменты победительнице! *(Надевает на девочку маску Лисы и пушистый хвост).* Чем не Лиса? Чем не Алиса? А теперь внимание! Сейчас мы попросим Буратино вручить сладкую корзинку моей новой помощнице — Лисе Алисе.

В момент передачи корзинки раздается удар гонга.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Лиса Алиса, ты обещаешь быть хорошим провожатым?

ЛИСА АЛИСА. Обещаю.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Лиса Алиса, ты обещаешь помогать мне и ребятам?

ЛИСА АЛИСА. Обещаю.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Лиса Алиса, ты обещаешь на всех наших состязаниях вкусно награждать победителей?

ЛИСА АЛИСА. Обещаю.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Тогда музыка! *(Звучат музыкальные позывные).* Наступает самая сладкая минута нашего праздника. Лиса Алиса, по такому случаю угости ребят конфетами! *(Лиса Алиса обходит с корзинкой ребят и раздает конфеты).* На сегодня все. До новой встречи в Лесу чудес.

Занятие первое
В ЛЕСУ РОДИЛИСЬ — ДОМА ОЧУТИЛИСЬ

Звучит гонг. Веселая мелодия из кинофильма «Приключения Буратино» встречает ребят в игровой комнате. Они рассаживаются поудобнее в ожидании игры.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Сегодня мы с вами отправимся на охоту. Поэтому очередное заседание Клуба Любознательных и Очень Сообразительных Непосед отменяется. Вернее, переносится. В лес. Потому что все слова, которые мы с вами будет отгадывать, лесные. За ними и предстоит охотиться.

Итак, в путь! Наш девиз?

ДЕТИ. Крекс-фекс-пекс! Крекс-фекс-пекс!

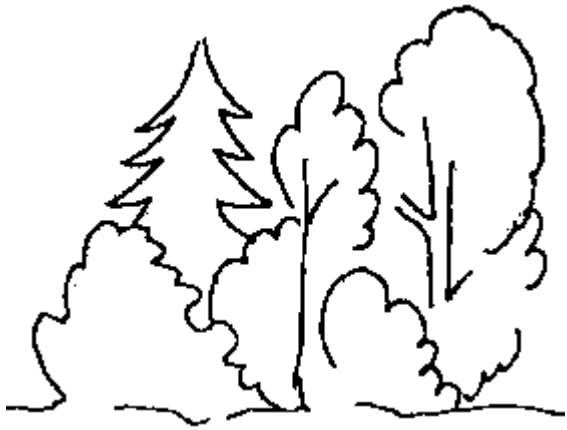
Удар гонга. В комнату под музыку входит Света — Лиса Алиса. У нее знакомая ребятам корзиночка с конфетами. Она ставит ее на стол.

ЛИСА АЛИСА.

Шла я лесом, лесом, лесом
За каким-то интересом.
Инти-инти-интерес
Показался да исчез.
Показался да исчез.
Кто пойдет со мною в лес?

ВОСПИТАТЕЛЬ. Конечно, все. Сначала нам надо выловить как можно больше лесных слов. Но не всяких. А с листьями да с иголками, с ветками да сучками.

Наш первый аукцион «Лесные деревья! Я начинаю. Береза!



КТО-ТО. Осина!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Правильно. Ещё!

КТО-ТО. Сосна!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Ещё!

КТО-ТО. Ель!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Ещё!

КТО-ТО. Дуб!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Ещё!

КТО-ТО. Лиственница!

«Охота» продолжается до тех пор, пока не иссякнут слова.

ВОСПИТАТЕЛЬ. А теперь нам надо выловить буквы, чтобы собрать ещё одно лесное слово. Как это сделать, я вам сейчас объясню. Беру, например, слово «Ель». В нем три буквы. Одна из них та, которую мы ищем. Кто из вас угадает, становится участником следующей игры. Ваши предложения!

КТО-ТО. Буква «Е»!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Не угадал.

КТО-ТО. Буква «Мягкий знак»!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Опять мимо!

КТО-ТО. Буква «Л»!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Наконец-то! Первая буква найдена.

На фланелеграфе — слово из четырех букв. Как всегда, буквы прикрыты бумажными квадратиками. Лиса Алиса открывает первую букву. ВОСПИТАТЕЛЬ. Охота продолжается! Вторая буква в слове «Сосна». Ищем вторую букву.

КТО-ТО. Буква «С»!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Мимо!

КТО-ТО. Буква «О»!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Правильно! Прямо в десятку!

Лиса Алиса открывает вторую букву. Теперь мы видим слог «ЛО». ВОСПИТАТЕЛЬ. Третья буква прячется в слове «Осина».

КТО-ТО. Буква «Н»!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Мимо!

КТО-ТО. Буква «С»!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Есть такая буква!

Лиса Алиса открывает третью букву.

ВОСПИТАТЕЛЬ. И, наконец, последняя буква. Она притаилась в слове «Лиственница».

КТО-ТО. Буква «Л»! ВОСПИТАТЕЛЬ. Мимо! КТО-ТО. Буква «У»! ВОСПИТАТЕЛЬ. Опять мимо! КТО-ТО. Буква «И»! ВОСПИТАТЕЛЬ. Промах! КТО-ТО. Буква «С»!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Снова промах!

КТО-ТО. Буква «Т»!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Теперь — в яблочко! Действительно, это буква «Т»!

Лиса Алиса открывает последнюю букву. На фланелеграфе — непонятное слово «ЛОСТ».

ВОСПИТАТЕЛЬ. Получилось какое-то странное и непонятное слово «Лост». Интересно: буквы все правильные, а слово неправильное. Что же делать? Я знаю: провести игру, которая называется «Переставь буквы»! Участвуют только победители. Четыре человека. *(Например)* Коля, Света, Катя, Вова. Зрителей прошу не подсказывать. Итак, здесь *(показывает на фланелеграф)* зашифровано еще одно лесное слово. Отгадываем первую букву. Она перед вами. Ее надо только переставить. Начинает Коля.

КОЛЯ. Буква «О»!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Не угадал. Потеря ходя. Продолжает Света.

СВЕТА. Буква «С»!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Точно. Первая буква «С». Ставим ее на место.

На фланелеграфе слово «ЛОСТ». Лиса Алиса переставляет букву «С». А букву «Л» ставит на место выбывшей. Получается слово «СОЛТ».

ВОСПИТАТЕЛЬ. Солт! Еще более непонятное слово. Ищем

вторую букву. Продолжает Света.

СВЕТА. Буква «Л»!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Мимо! Потеря хода. Игру продолжает Катя.

КАТЯ. Буква «О»!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Опять мимо! В игру вступает Вова.

ВОВА. Буква «Т».

ВОСПИТАТЕЛЬ. Совершенно верно! Вторая буква «Т». Делаем перестановку.

Лиса Алиса переставляет буквы. Букву «Т» ставит второй, а букву «О» — последней. Образуется слово «СТЛО».

ВОСПИТАТЕЛЬ. Внимание, Вова имеет право назвать правильное слово, если он догадался. А если нет, то пусть назовет третью букву.

ВОВА. Буква «О»!

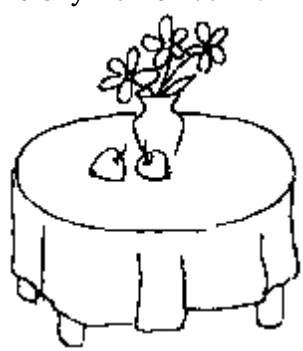
ВОСПИТАТЕЛЬ. Молодец! Слово отгадано! Оказывается, это СТОЛ!

Лиса Алиса меняет местами буквы «Л» и «О». На фланелеграфе слово «СТОЛ».

ВОСПИТАТЕЛЬ. Внести шкатулки!

Лиса Алиса выносит две шкатулки и предлагает победителю на выбор. В одной из них конфета «Золотой ключик».

ВОСПИТАТЕЛЬ. Чудесное слово — стол. Как, впрочем, и все, что приходит из леса. Поэтому охота за словами-чудесами продолжается! Но не за всякими, а с ручками да с ножками, спинками да с рожками. Наш второй аукцион называется так: «В лесу родились — в доме очутились». Я начинаю. Стол!



КТО-ТО. Стул!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Правильно! Ещё!

КТО-ТО. Шкаф!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Правильно! Ещё!

КТО-ТО. Диван!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Правильно! Ещё!

КТО-ТО. Вешалка!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Правильно! Называли с ручками, называли с

ножками, а вот и с рожками. А теперь опять вылавливаем буквы, чтобы отыскать еще одно лесное чудо. Беру слово «Диван». В нем 5 букв. Одна из них наша. Кто из вас угадает, становится участником следующей игры.

КТО-ТО. Буква «Д»!

ВОСПИТАТЕЛЬ. К сожалению, мимо!

КТО-ТО. Буква «В»!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Мимо!

КТО-ТО. Буква «Н»!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Правильно! Первая буква угадана!

На фланелеграфе слово из пяти букв. Лиса Алиса открывает первую.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Охота продолжается. Ищем вторую букву. Она пристроилась в «Шкафу».

КТО-ТО. Буква «А»!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Браво! Цель поражена! С первой попытки!

Лиса Алиса открывает вторую букву. На фланелеграфе слог «НА».

ВОСПИТАТЕЛЬ. Третью букву возьмем у «Стула».

КТО-ТО. Буква «С»!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Браво! Вторая удача подряд! Тем более, что таких букв две.

Лиса Алиса открывает третью и пятую буквы. Получается «НАС-С».

ВОСПИТАТЕЛЬ. Последняя буква в «Стол» забралась.

КТО-ТО. Буква «О»!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Конечно, «О»!

Лиса Алиса открывает последнюю букву.

На фланелеграфе слово «НАСОС».

ВОСПИТАТЕЛЬ. Насос! Есть такое слово в русском языке. Но оно не лесное. Что же тогда делать? Провести игру «Переставь буквы». Участвуют только победители. Четыре человека. Гена, Маша, Валя, Люда. Прошу их подойти ко мне. Начинает Гена. *(Обращаясь к нему)*. Может быть, ты ответишь сразу, как надо переставить буквы, чтобы получилось лесное чудо? Нет? Тогда начнем игру! Твой ход. Называем первую букву.

ГЕНА. Буква «С»!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Правильно. Их даже две. Какую поставим первой — третью или последнюю?

ГЕНА. Третью!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Отлично!

Лиса Алиса переставляет букву «С», а букву «Н» ставит на место выбывшей. Получается слово «САНОС».

ВОСПИТАТЕЛЬ. Санос! Отгадываем следующую букву.

Вторую. Игру продолжает Гена.

ГЕНА. Буква «О»!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Молодец! Ты почти у цели.

Лиса Алиса переставляет буквы. На фланелеграфе слово «СОНАС».

ВОСПИТАТЕЛЬ. Третья буква:

ГЕНА. Буква «С»!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Великолепно! Подряд три удачи!

Лиса Алиса переставляет букву «С» на место буквы «Н».

Получается слово «СОСАН».

ГЕНА. Могу назвать слово.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Прошу полной тишины! Пожалуйста!

ГЕНА. Сосна!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Браво, Гена! Конечно, это лесное чудо — Сосна! Потому что на сосне мы сидим, на сосне мы едим, на сосне спим. Даже с горки катаемся на сосне!

Блестящая победа! Благодарю всех за участие в игре, а победитель получает право на шкатулку.

Лиса Алиса выносит две шкатулки. В одной из них конфета «Золотой ключик». Гена выбирает.

ВОСПИТАТЕЛЬ. А сейчас решающий раунд — Суперигра! Участвуют два финалиста. Вова и Гена. И также все-все-все, кто сидит здесь. Делимся на две команды. *(Помогает поделиться)*. Внимание! Условия игры. Что такое настоящий охотник? Это ловкость, сообразительность и находчивость. А находить, как вы уже заметили, нам приходится много. Вот и сейчас предстоит проявить находчивость.

Воспитатель ставит на заранее подготовленные столы картонки с рисунками. По количеству ребят в каждой команде. На рисунках изображены огурец, вертолет, арбуз, лестница, книга, стул, дом, утка, барабан — для одной команды и огурец, ножницы, стул, иголка, арбуз, лестница, барабан, ель, книга — для другой. Девять рисунков — девять участников в команде. Капитан десятый. Воспитатель выстраивает детей у стартовой линии, на расстоянии 4-5 метров от столов.

ВОСПИТАТЕЛЬ. По моему сигналу первый «охотник» от каждой команды бежит к своему столу и берет один из рисунков. Любой. С добычей возвращается к своему капитану. Как только он пересечет стартовую линию, охоту продолжает второй участник команды. А когда третий участник принесет добычу, в дело вступают капитаны.

Каждый рисунок — это слово. Капитаны внимательно смотрят на рисунки-слова и пытаются составить новое слово из начальных букв изображения. Слово должно быть лесное.

Например, если на первом рисунке — елка, а на втором — жук, то получается слово — еж. Слова могут быть из двух, трех, четырех и даже пяти букв. Кто из капитанов быстрее справится с заданием, тот и становится победителем суперигры.

Внимание! Приготовились, начали!

Под музыку ребята приносят рисунки и держат их перед глазами капитана. Игра может проходить, примерно, так: в первой команде собраны рисунки «стул», «огурец», «вертолет, «арбуз», и капитан составляет слово СОВА.

Кроме этого слова, предложенный набор рисунков позволяет составить, как минимум, ещё три слова: оса, волк, дуб.

В начальных буквах рисунков для второй команды «спрятаны слова осина, лиса, оса, белка.

ВОСПИТАТЕЛЬ *(после окончания игры).* Лучшим охотником первого раунда игры «Лес чудес» становится Вова Петров. Аплодисменты победителю!

Ему присваивается почетное звание Кавалер Золотого ключика с вручением Сладкой Подвески!

На шею Вовы Лиса Алиса надевает Подвеску (из конфет «Золотой ключик»).

ЛИСА АЛИСА.

Крес-фрес-брес,
До свиданья, Лес чудес!

ВСЕ *(повторяют).*

Крес-фрес-брес,
До свиданья, Лес чудес!

ВОСПИТАТЕЛЬ. До следующей встречи в Клубе Любознательных и Очень Сообразительных Непосед «Золотой ключик»

Всех-всех-всех благодарю за хорошую охоту!

Звучит гонг. Под музыку ребята покидают игровую комнату.

Занятие второе
ЧТО НАМ СТОИТ ДОМ ПОСТРОИТЬ!

Звучит гонг. Веселая мелодия из кинофильма «Приключения Буратино» встречает ребят в игровой комнате. Они рассаживаются, как обычно.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Охотничий сезон Клуба Любознательных и Очень Сообразительных Непосед «Золотой ключик» продолжается. Нас ожидают новые лесные чудеса. Наш девиз? Помните?

ДЕТИ. Крекс-фекс-пекс! Крекс-фекс-пекс!

Раздается гонг. В комнату под музыку входит Лиса Алиса с корзинкой.

АЛИСА.

Шла я лесом, лесом, лесом
За каким-то интересом.
Инти-инти-интерес
Показался да исчез.
Показался да исчез.
Кто пойдет со мною в лес?

ВОСПИТАТЕЛЬ. Думаю, что опять — все. Зачем? На охоту. А охота бывает разная. С ружьем и без ружья, с лукошком и без лукошка, с фотоаппаратом и без фотоаппарата. Наша охота не такая. С золотым ключиком. Повернешь его — и вдруг хорошо-хорошо кругом станет, как в сказке. Потому что ключик этот — воображение наше. Закроешь глаза — и что захочешь — увидишь! А если это так, давайте вообразим себе, что мы с вами... в лесу. Вообразили? Кого там только нет? Рычат, трещат, свиристят, стрекочут, топают, прыгают, скачут, ползают! И у всех свой теремок, свой домик. Наш первый аукцион так и называется «лесные домики». Я начинаю. Волчий дом — логово. Ещё какие лесные домики вы знаете?

КТО-ТО. Нора!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Правильно! Ещё!

КТО-ТО. Берлога!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Правильно! Ещё!

КТО-ТО. Дупло!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Правильно! Ещё!

КТО-ТО. Гнездо!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Правильно! А где, по-вашему, муравьи живут?

КТО-ТО. Муравейник!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Совершенно верно. У всех лесных жителей свои теремки. А теперь охотимся за буквами. Они нам помогут отыскать еще один лесной домик. Первая буква в слове «Норка» сидит».

Дети называют буквы из слова «Норка» до тех пор, пока кто-то не назовет букву «А ».

ВОСПИТАТЕЛЬ. Совершенно верно! Буква «А»!

На фланелеграфе спрятано слов из четырех букв. Лиса Алиса открывает первую букву. «А»!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Ищем вторую! Она в берлоге. Может быть, лапу сосет? Ждет, когда ее отыщут?

Дети называют буквы.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Совершенно верно. «Буква «Б»! Она у нас вторая.

Лиса Алиса открывает вторую букву загаданного слова. Получается слово «АБ».

ВОСПИТАТЕЛЬ. Поиски продолжаются. Третья буква в «гнезде» отсиживается.

Дети называют: «Г», «Н», «Е» и, наконец, «З».

ВОСПИТАТЕЛЬ. Совершенно верно. Буква «З»! Открываем ее.

Лиса Алиса открывает третью букву. На фланелеграфе читаем: «АБЗ»...

ВОСПИТАТЕЛЬ. Остается последняя буква, которая в «муравейник» забралась».

Дети называют буквы. Кто-то называет букву «И».

Лиса Алиса открывает последнюю букву.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Отлично! Найдена последняя буква. Читаем: АБЗИ. Чепуха какая-то, а не домик. Что будет делать? Я знаю. Надо провести игру «Переставь буквы». Участвуют только победители аукциона. Внимание! Перед вами непонятное слово АБЗИ. Переставляем буквы. Но как? Отгадываем. Какая должна быть первой. Игру начинает первый победитель. Если он не отгадает, право хода передается другому и т.д.

Воспитатель напоминает ребятам правила игры, которая строится точно так же, как это описано в предыдущем занятии. После первой перестановки на фланелеграфе появляется слово ИБЗА, а после второй ИЗБА, то есть, искомое слово.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Конечно, это изба. Из всех домиков — самый чудесный. И стены у него лесные, и потолок лесной, и пол тоже лесной. Победитель игры «Переставь буквы» *(например)* Саша Петухов! Аплодисменты! Прошу внести шкатулки.

Лиса Алиса предлагает две шкатулки на выбор. В одной — конфета «Золотой ключик».

ВОСПИТАТЕЛЬ. Изба — дело хорошее, да уж очень хлопотное. И спилить надо, и срубить надо. Потом потесать, потом построгать, потом подолбить, потом подогнать. И все уметь надо. Голыми руками не обойдешься. Инструмент нужен. Поэтому наш второй аукцион называется «Чудесный инструмент». А хорошо ли вы его знаете? Сейчас проверим. Я начинаю. Топор! Еще какие плотницкие инструменты вы знаете?

КТО-ТО. Пила!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Правильно! Ещё

КТО-ТО. Рубанок!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Правильно! Ещё!

КТО-ТО. Ещё — молоток!

ВОСПИТАТЕЛЬ. А ещё!

КТО-ТО. А ещё долото!

ВОСПИТАТЕЛЬ. А ещё!

КТО-ТО. Стамеска!

ВОСПИТАТЕЛЬ. А ещё? Чем дыры сверлят?

КТО-ТО. Коловорот!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Отлично! Но есть еще один чудесный инструмент. Сегодня мы сами его сделаем, если угадаете имя.

Дети называют буквы. Кто-то угадывает. Лиса Алиса открывает букву на фланелеграфе.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Да, это буква «Т». Ищем вторую. Она в слове «стамеска».

Дети называют буквы. Кто-то угадывает. На фланелеграфе появляется слог «ТЕ».

ВОСПИТАТЕЛЬ. Правильно, это буква «Е»! Ищем третью. Она тоже в слове «Стамеска» живет.

Дети называют буквы. Кто-то угадывает. Буква «С».

ВОСПИТАТЕЛЬ. Отлично! Три буквы есть. Осталось еще две. Предпоследняя в слове «Коловорот».

Дети называют буквы. Кто-то угадывает. На фланелеграфе — «ТЕСВ...».

ВОСПИТАТЕЛЬ. Совершенно верно. Буква «В»! теперь последняя буква. Она в слове «Молоток».

Дети называют буквы. Кто-то угадывает. И Лиса Алиса полностью открывает слово «ТЕСВО».

ВОСПИТАТЕЛЬ. Тесво! Никто не знает такого инструмента? Я тоже. Что же делать? Догадались? Проведем игру «Переставь буквы»! Я приглашаю всех победителей подойти ко мне. В игре принимают участие те, кто отыскал нужные пять букв. А теперь смотрим, какая буква должна быть первой?

После правильного ответа Лиса Алиса, как обычно, переставляет буквы. Слов «Тесво» с каждой отгаданной буквой изменяется следующим образом: отгадана первая буква «О», на фланелеграфе возникает слово ОЕСВТ.

Отгадана вторая буква «Т», на фланелеграфе — ОТСВЕ.

Отгадана третья буква «В», на фланелеграфе — ОТВСЕ.

Отгадана четвертая — и найден инструмент. ОТВЕС!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Браво! Чудесный инструмент назван. Это отвес! Без него все бы дома наперекосяк стояли. А делается он очень просто. Берем гайку, привязываем ней нитку покрепче, и отвес готов.

Воспитатель демонстрирует изделие. Показывает, как им пользоваться. Это удобнее всего показать детям на примере окон и

дверей.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Прошу внести две шкатулки!

Лиса Алиса вносит шкатулки. Победитель *(например, Толя Игнатьев)* выбирает.

ВОСПИТАТЕЛЬ. А сейчас решающий раунд. Суперигра! Участвуют два финалиста — Саша Петухов и Толя Игнатьев. Конкурс на лучшего строителя! Вот вам по молотку. Вот вам по деревянному брусочку. В каждом бруске торчит гвоздь. Ваша задача — забить эти гвозди. Победит тот, кто сделает меньшее количество ударов по шляпке гвоздя.

Гвоздь предварительно вбит таким образом, чтобы его уже не надо было придерживать пальцами.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Гвозди вбиваем поочередно. Начинает Саша Петухов. А мы все будем помогать ему отсчитывать удары. Внимание! Начали!

ВСЕ. Раз!

Саша ударяет молотком.

ВСЕ. Два!

Саша бьет еще раз.

ВСЕ. Три!

Саша бьет в третий раз.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Прекрасно! Гвоздь забит с трех ударов! Теперь очередь Толи Игнатьева.

Толя бьет по гвоздю. Ребята считают.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Гвоздь забит *(например)* с пятого удара. Побеждает Саша Петухов. Он и становится лучшим охотником и лучшим плотником второго раунда игры «Лес чудес». Аплодисменты победителю! Ему присваивается почетное звание Кавалер Золотого ключика! И вручается Сладкая Подвеска!

Лиса Алиса проводит ритуал вручения Сладкой Подвески.

ЛИСА АЛИСА.

Крес-фрес-брес,
До свиданья, Лес чудес!

ВОСПИТАТЕЛЬ. До следующей встречи в Клубе Любознательных и Очень Сообразительных Непосед «Золотой ключик». Спасибо за игру!

Звучит гонг. Под музыку ребята покидают игровую комнату.

Занятие третье
ПРО КНИЖКУ И ВСЕХ-ВСЕХ-ВСЕХ

Звучит гонг. Как всегда, веселая мелодия из кинофильма «Приключения Буратино». Дети рассаживаются на свои места.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Охотничий сезон Клуба Любознательных и Очень Сообразительных Непосед «Золотой ключик» продолжается.

Что с собой возьмем в дорогу?

Хорошее настроение, Лису Алису с корзинкой и, конечно, Золтой ключик. Для воображения. Но сперва — девиз...

ДЕТИ. Крекс-фекс-пекс! Крекс-фекс-пекс!

Удар гонга. В комнату под музыку входит Лиса Алиса с корзинкой.

АЛИСА.

Шла я лесом, лесом, лесом
За каким-то интересом.
Инти-инти-интерес
Показался да исчез.
Показался да исчез.
Кто пойдет со мною в лес?

ВОСПИТАТЕЛЬ. Идем все. Но, чур, не шуметь. Чудеса боятся шума, тут же разбегутся. А нам бы хорошо с ними встретиться. Хотите? Хорошо. Внимание! Встреча первая. Аукцион «Лесные чудеса»! Постарайтесь вспомнить такие сказки, где все происходит в лесу: и чудеса, и волшебства, и приключения. Я начинаю: «Винни Пух и все-все-все!» Кто еще назовет?

КТО-ТО. Красная Шапочка!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Конечно! Ещё!

КТО-ТО. Гуси-лебеди!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Хорошо! Ещё!

КТО-ТО. Теремок!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Точно! Ещё!

КТО-ТО. Колобок!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Конечно, Колобок!

Названия сказок сменяют друг друга, пока не иссякнут.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Внимание! А теперь начинается охота за буквами. В случае удачи отыщем новое чудо, которое всем чудам чудо! Сказок у него в кладовых считано-несчитано. «Гуси-лебеди» прилетели, первую букву принесли. Какую?

Возникает перекличка букв. Кто-то угадывает. «Г»!

Лиса Алиса открывает ее на фланелеграфе.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Правильно. Первая буква отгадана. Ищем вторую. Поможет нам «Красная Шапочка». *(Дети называют правильную букву).*

Совершенно верно. Это буква «А!! Охота продолжается. Третью букву подскажет «Винни Пух».

В ходе переклички букв дети отгадывают. «Н». Лиса Алиса открывает ее. На фланелеграфе слог «ГАН...».

ВОСПИТАТЕЛЬ. Игра продолжается. Осталось поймать еще две буквы. Одну из них снова «Гуси-лебеди» принесут.

Дети перебирают буквы, находят нужную. Лиса Алиса открывает на фланелеграфе букву «И».

ВОСПИТАТЕЛЬ. Прекрасно! Ищем последнюю букву. «Колобок» покатил, ее прихватил.

Когда дети отгадывают букву, на фланелеграфе вырисовывается слово «ГАНИК».

ВОСПИТАТЕЛЬ. Читаем: «ГАНИК». Ясно, что такого слова нет. А есть другое, которое мы сразу отгадаем, если переставим буквы. Итак, игра «Переставь буквы»! Участвуют лучшие букволовы. *(Приглашает пять участников в фланелеграфу)*. Напоминаю правила игры. Если участник правильно называет букву, он продолжает игру, если ошибается, ход передается другому финалисту. В любой момент игрок может назвать правильное слово целиком, если, разумеется, ему принадлежит право хода. Внимание! Называем первую букву.

После первой угаданной буквы на фланелеграфе Лиса Алиса производит перестановку букв. Образуется слово КАНИГ.

После второй угаданной буквы — слово КНАИГ.

После третьей — КНИАГ.

И, наконец, после четвертой перестановки возникает искомое слово — КНИГА.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Книга! В лесу родилась, потом пилилась, потом крошилась, потом варилась, потом сушилась, в бумагу

превратилась, только потом книгой стала. Вот сколько у нее волшебных превращений! Как у Василисы Премудрой! Ни в сказке сказать, ни пером описать! Прошу внести шкатулки!

Лиса Алиса вносит шкатулки. В одной из них, как всегда, конфета «Золотой ключик». Победитель выбирает.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Настоящий охотник везде лесное чудо заприметит на книжной полке, и в почтовом ящике, и в ученическом портфеле. Наш новый аукцион называется «Книжная родня». Родня у книжки большая. Все, что листаем, все, что читаем. Что же это? Как по-вашему?

КТО-ТО. Журнал!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Правильно. Ещё!

КТО-ТО. Газета!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Правильно. Ещё!

КТО-ТО. Блокнот!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Ещё!

КТО-ТО. Календарь!

ВОСПИТАТЕЛЬ. А ещё!

КТО-ТО. Альбом!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Отлично! Ещё!

КТО-ТО. Тетрадь!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Прекрасно! Всю книжкину родню перечислили. И все из леса. Действительно, лес чудес! А теперь внимание! Начинается новая охота за новыми буквами, чтобы повстречаться... Нет, не скажу пока. Попробуйте догадаться сами. Первая буква в слове «Журнал».

Дети перебирают буквы. После правильного ответа Лиса Алиса открывает букву «Л».

ВОСПИТАТЕЛЬ. Охотимся на вторую букву. Она в «Блокноте» записана.

Дети называют. Когда буква угадана, Лиса Алиса ее открывает. Это «Н».

ВОСПИТАТЕЛЬ. Следующую букву в любой «Книжке» найдете!

Дети ищут. После отгаданной буквы на фланелеграфе появляется слог «ЛНИ...».

ВОСПИТАТЕЛЬ. Последняя буква. Она в «Альбоме».

Как выясняется, это буква «М». На фланелеграфе прочитывается слово «ЛНИМ».

ВОСПИТАТЕЛЬ. Здесь зашифровано имя любимого вами писателя-сказочника. Мы его обязательно отгадаем, если проведем игру «Переставь буквы. «ЛНИМ»! какая из этих букв должна быть первой?

По мере того, как дети правильно отгадывают порядок букв в

зашифрованном слове, Лиса Алиса делает перестановки. Сперва слово «ЛНИМ» превращается в слово «МНИЛ», потом в «МИНЛ», и, наконец, на фланелеграфе — имя известного английского сказочника МИЛН.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Да. Это всеми нами любимый сказочник, который придумал веселого медвежонка Винни Пуха, Ален Александер МИЛН! Какая неожиданная и чудесная встреча! Аплодисменты победителю! Попрошу две шкатулки.

Лиса Аписа выносит шкатулки. Победитель выбирает. Если повезет, конфета «Золотой ключик» достанется ему.

ВОСПИТАТЕЛЬ. У нас два победителя. *(Например)* Лена Соловьева и Олег Сизов. А звание Кавалера Золотого ключика только одно. Поэтому объявляется Суперигра. Она называется «Подарок ослику». Конечно, ИА-ИА. Как вы знаете, этот ослик большой друг Винни Пуха. *(К финалистам).* Вы, наверное, помните, что Пятачок на день рождения ИА-ИА решил подарить ему воздушный шарик. По дороге он оступился — и шарик... лопнул. Потому что носить шары — уметь надо.

Давайте проверим, кто из вас лучше и ловчее умеет эго делать. Мы с Лисой Алисой дадим каждому по охапке шаров. Вам их нужно донести вон до того домика *(стула),* где живет Ослик. Правда, нести шары не просто — мешает ветер. Сейчас все зрители превратятся в настоящих ветродувов.

Воспитатель делит всех ребят на две команды и расставляет их в две шеренги лицом друг к другу, образуя живой коридор, по которому и предстоит пройти участникам суперигры.

Финалисты становятся у стартовой линии. Воспитатель и Лиса Алиса нагружают их шарами. В охапке у каждого одинаковое количество шаров — сколько войдет в руки: пять, шесть, семь... Чем больше, тем веселее.

ВОСПИТАТЕЛЬ. По моей команде вы отправляетесь на день рождения к Ослику. Ветродувы стараются помешать вам, и изо всех сил дуют на шары, стараясь их сдуть с ваших рук. А вы уворачиваетесь, как можете. Кто сохранит больше шаров, тот и победитель суперигры.

Внимание! Шагом марш!

Ветродувы дуют, финалисты, ухитряясь удержать шары, движутся к заданной цели. Если количество шаров у того и другого останется одинаковым, игру можно повторить.

ВОСПИТАТЕЛЬ *(после завершения игры).* Лучшим мастером по хождению с воздушными шарами оказалась *(например)* Лена Соловьева. Аплодисменты! Ей присваивается почетное звание Кавалер Золотого ключика с вручением Сладкой Подвески!

Лиса Алиса совершает ритуал вручения награды.

ЛИСА АЛИСА.

Крес-фрес-брес,
До свиданья, Лес чудес!

ВСЕ. *(Повторяют)*.

Крес-фрес-брес,
До свиданья, Лес чудес!

ВОСПИТАТЕЛЬ. До следующей встречи в Клубе Любознательных и Очень Сообразительных Непосед «Золотой ключик». Спасибо за игру!

Звучит гонг. Под музыку ребята покидают игровую комнату.

Занятие четвертое
ПРА-ПРАДЕДУШКА БОТИК

Звучит гонг. Веселая мелодия из кинофильма «Приключения Буратино» встречает ребят в игровой комнате. Они рассаживаются в ожидании игры.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Охотничий сезон Клуба Любознательных и Очень Сообразительных Непосед «Золотой ключик» в очередной раз приглашает отправиться в лес за новыми чудесами. Вспомним на дорожку наш девиз.

ДЕТИ. Крекс-фекс-пекс! Крекс-фекс-пекс!

Раздается гонг. В комнату под музыку входит Лиса Алиса с корзинкой.

АЛИСА.

Шла я лесом, лесом, лесом
За каким-то интересом.

ВОСПИТАТЕЛЬ *(вместе с детьми).*

Инти-инти-интерес
Показался да исчез.
Показался да исчез.
Кто пойдет со мною в лес?

Конечно, все. Одному скучно. Без друзей нельзя. Друзья нужны. И людям, и рыбам, и птицам, и даже лесу. А кто дружит с лесом, помогает ему расти и сил набираться, мы с вами узнаем, если проведем аукцион «Друзья леса». Я начинаю: Солнце... Еще?

КТО-ТО. Воздух!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Конечно, воздух. Ещё!

КТО-ТО. Дождь!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Правильно! Ещё!

КТО-ТО. Земля!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Хорошо. Ещё! Не знаете? А насекомые, например, муравьи, помогают лесу?

ДЕТИ. Помогают!

ВОСПИТАТЕЛЬ. И очень хорошо помогают. Не зря их зовут санитарами леса. А птицы?

ДЕТИ. Помогают.

ВОСПИТАТЕЛЬ. И тоже хорошо помогают. Без них бы гусеницы все листья съели.

Аукцион на этом можно и закончить.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Друзья помогают — и лес хорошеет. Становится высоким, могучим, крепким. Вот тут-то и начинаются чудеса. Лесу помогают — и он помогает. Захочешь поспать — пожалуйста, кровать; захочешь поесть — пожалуйста, стол; захочешь покачаться — пожалуйста, качели. А захочешь прокатиться, да так, чтобы следов не осталось — пожалуйста... Да, пожалуйста, но только отгадать надо: на чем именно. А для этого ищем буквы. Первая буква в слове «насекомые».

Дети называют буквы. После правильно названной буквы Лиса Открывает ее на фланелеграфе. Это буква «К»,

ВОСПИТАТЕЛЬ. Ищем вторую букву в слове «птица».

Дети называют буквы. Кто-то угадывает. Буква «А». Лиса Алиса открывает ее.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Охота за буквами продолжается. Третья буква промокла, потому что она в «дождь» попала.

Дети называют буквы. Лиса Алиса открывает угаданную. На фланелеграфе слог «КАД».

ВОСПИТАТЕЛЬ. Зато четвертая буква сухая-пресухая. Это от «солнца». Ищем ее.

Дети называют буквы. Правильный ответ: буква «О». Лиса Алиса фиксирует изменение слова.

ВОСПИТАТЕЛЬ. А вот и последняя буква. В «земле» прячется, как суслик.

Дети угадывают букву и на фланеллеграфе возникает слово «КАДОЛ».

ВОСПИТАТЕЛЬ. КАДОЛ. На этом слове далеко не уедешь. А вот если буквы переставим — другое дело. Начинаем игру «Переставь буквы».

Игра проходит по известным правилам. Угадана первая буква (буква «Л») — на фланелеграфе слово «ЛАДОК». Угадана вторая —

на фланелеграфе слово «ЛОДАК». Во всех предыдущих играх буквы в перепутанном слове стояли не на своих местах, здесь же иной случай. Буква «Д» стоит сразу на своем месте. Но отгадывать ее также надо. В этом варианте буква угадывается, а слово остается без изменений. «ЛОДАК». И, наконец, после того, как отгадана четвертая буква, появляется искомое слово «ЛОДКА».

ВОСПИТАТЕЛЬ. Лодка! Захочешь покататься, да так, чтобы следов не осталось, садись в нее, взмахни веслами и плыви куда хочешь. Разве это не чудо? Вот лес так лес. И греет, и азбуке учит, и на воде держит. Аплодисменты победителю и две шкатулки!

Лиса Алиса вносит две шкатулки. Победитель делает свой выбор.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Вы думаете лес на месте стоит. Как бы не так. Он великий путешественник и открыватель. Все моря-океаны избороздил, все земли пооткрывал, все народы перезнакомил. Потому что нет такой страны, которая бы свои корабли-пароходы не придумала. Мы проведем сейчас аукцион «На чем люди плавают». Я начинаю: лодка. Ещё!

КТО-ТО. Пароход!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Ещё!

КТО-ТО. Яхта!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Ещё!

КТО-ТО. Шхуна!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Ещё!

КТО-ТО. Корабль!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Ещё!

КТО-ТО. Катер!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Ещё!

КТО-ТО. Катамаран!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Ещё!

КТО-ТО. Байдарка!

Аукцион длится до тех пор, пока не иссякнут знания детей.

ВОСПИТАТЕЛЬ. А теперь охотимся за буквами. Чтобы найти имя пра-прадедушки русских кораблей. Первая буква в «лодке» качается.

Дети называют буквы. Правильный ответ буква «К». Лиса Алиса открывает ее.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Ищем вторую букву. Она живет в такой лодке, про которую, наверное, вы и не слыхали. ПИРОГА. Не пирог, а пирога — лодка американских индейцев. Какая же буква?

Дети называют буквы. Кто-то отвечает правильно. Буква «И». Лиса Алиса открывает вторую букву.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Третья буква в «байдарке» плывет.

Дети называют буквы. Лиса Алиса открывает угаданную.

Букву «Б».

ВОСПИТАТЕЛЬ. Четвертая буква в «пароход» забралась.

Дети называют буквы. Лиса Алиса открывает угаданную. На фланелеграфе буквосочетание «КИБО».

ВОСПИТАТЕЛЬ. А последняя буква под парусами ходит. Потому что в «яхте» сидит».

Дети называют буквы. После правильного ответа на фланелеграфе возникает слово «КИБОТ»,

ВОСПИТАТЕЛЬ. Переставляем буквы. И имя пра-прадедушки русских кораблей будет найдено.

Следует игра «Переставь буквы». Угадывают, как всегда, победители-букволовы.

После первой, правильно названной буквы слово приобретает следующий вид: «БИКОТ», угаданная буква «Б».

После второй (буква «О») — «БОКИТ», и, наконец, после третьей угаданной буквы (буква «Т») — зашифрованное слово «БОТИК».

ВОСПИТАТЕЛЬ. Ботик. А смастерил его сам царь российский Петр. Давным-давно. Хранится этот ботик и поныне в городе Санкт-Петербурге. Аплодисменты победителю и две шкатулки!

Лиса Аписа вносит шкатулки. Победитель выбирает одну из них.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Говорят, Петр I-й не сразу свой ботик смастерил. Поучиться пришлось. Двенадцать ремесел освоить. И пилить научиться. И строгать научиться, и мачты ставить, и паруса крепить. Может быть и мы с вами корабелами станем! А что, попробуем?

Суперигра «Корабелы»

Для начала надо разделиться на две команды.

Воспитатель делит детей на две команды.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Прошу финалистов подойти ко мне. *(Обращаясь, например, к Толе Новикову)*. Ты капитан команды слева, а ты *(обращаясь к финалисту, например, Косте Серову)* капитан команды справа.

Вот всем по листочку бумаги. *(Лиса Алиса раздает участникам обеих команд тетрадные листочки)*.

По моему знаку вы все начинаете делать кораблики. Как только сделали, отдаете их капитану, а капитан опускает корабли на воду. Вот ваши моря. *(Показывает на два заранее приготовленные тазика с водой)*. Да так спускает, чтобы ни один не перевернулся. Победу капитану приносит команда.

Чтобы выполнение задания было успешным, воспитатель заблаговременно просит ребят научиться дома, с помощью

родителей, делать кораблики из бумаги.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Внимание! Начали!

Звучит музыка. Дети делают кораблики. Капитаны осторожно опускают их на воду.

ВОСПИТАТЕЛЬ *(после завершения игры)*. Побеждает команда корабелов Кости Серова. Аплодисменты! Ему присваивается почетное звание Кавалер Золотого ключика с вручением Сладкой Подвески!

На шею Кости Серова Лиса Алиса надевает подвеску из конфет «Золотой ключик».

ЛИСА АЛИСА.

Крес-фрес-брес,
До свиданья, Лес чудес!

ВОСПИТАТЕЛЬ. До следующей встречи в Клубе Любознательных и Очень Сообразительных Непосед «Золотой ключик». Спасибо за игру!

Звучит гонг. Под музыку ребята покидают игровую комнату.

Занятие пятое
КТО ПРИШЕЛ НА МАСКАРАД?

Звучит гонг. Веселая мелодия из кинофильма «Приключения Буратино» встречает ребят в игровой комнате. Они рассаживаются в ожидании игры.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Клуб Любознательные и Очень Сообразительных Непосед «Золотой ключик» в пятый раз приглашает всех-всех-всех в лес за чудесами. Наш девиз...

ДЕТИ.

Крекс-фекс-пекс!
Крекс-фекс-пекс!

Раздается гонг. В комнату под музыку входит Лиса Алиса с корзинкой.

АЛИСА.

Шла я лесом, лесом, лесом
За каким-то интересом.

ВОСПИТАТЕЛЬ. А теперь все вместе.

ДЕТИ. *(Вместе с Лисой Алисой).*

Инти-инти-интерес
Показался да исчез.
Показался да исчез.
Кто пойдет со мною в лес?

ВОСПИТАТЕЛЬ. У кого есть шубы, валенки, шапки да варежки, поднимите руки? *(Дети поднимают руки).* Вот мы с вами и отправимся на сей раз в зимний лес. Снежными чудесами полюбоваться. Да зимних жителей лесных проведать. А кого именно, сейчас и узнаем. Аукцион «Зимние звери». Называем всех мохнатых, хвостатых, рогатых, кто зиму в лесу проводит. Да не торопитесь. Друг друга не перебивайте. Всем времени хватит. Я начинаю. Волк! Кто ещё?

КТО-ТО. Лось!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Ещё!

КТО-ТО. Кабан!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Ещё!

КТО-ТО. Еж!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Ещё!

КТО-ТО. Крот!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Ещё!

КТО-ТО. Медведь, заяц и т. д.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Молодцы! Я так и думала, что вы хорошо знаете всех, кто в лесу зимует. Ох, и осторожные зимой эти лесные жители. Десять раз следы запутают, чтобы лишний раз на глаза человеку не попасться. Побаиваются они человека.

А вот один житель, самый многолапистый, так тот никого не боится. Даже наоборот, к человеку в гости домой приходит. Да и живет у него недельку-другую. А имя его сейчас мы и узнаем, если охота за буквами будет удачной.

Внимание! Ищем первую букву. Она в слове «Лось».

Дети называют буквы. На фланелеграфе возникает кем-то угаданная первая буква «Л».

ВОСПИТАТЕЛЬ. Охота за буквами началась удачно. Ищем вторую букву. Она вместе с «Кабаном» зимует.

Дети называют буквы. Лиса Алиса открывает правильно названную. Это буква «А».

ВОСПИТАТЕЛЬ. Хорошо! Идем дальше. За третьей буквой. Ее всегда «Ежик» носит.

Дети называют буквы. На фланелеграфе появляется третья буква. Образуется буквосочетание «ЛАЁ».

ВОСПИТАТЕЛЬ. Остается найти последнюю букву. «Крот» ее под землей прячет.

Дети называют буквы. Правильный ответ — буква «К». На фланелеграфе слов «ЛАЁК».

ВОСПИТАТЕЛЬ. Читаем: «ЛАЁК». Как видим, и здесь следы перепутаны. Но мы с вами следопыты бывалые — распутаем. Итак, игра «Переставь буквы». Участвуют победители предыдущего конкурса.

После первой угаданной буквы на фланелеграфе Лиса Алиса производит перестановку букв. Образуется слово «ЁАЛК». После второй угаданной буквы — слово «ЁЛАК». И, наконец, после третьей — искомое слово «ЁЛКА»./

ВОСПИТАТЕЛЬ. Так вот, оказывается, кто самый многолапистый в лесу. Ёлка! А стала приходить она к нам в дом не самовольно, а по указу русского царя Петра I, который он издал почти триста лет назад. Давайте поаплодируем нашей елке, Петру I и победителю игры. Внести две шкатулки!

Лиса Алиса предлагает победителю выбрать шкатулку. В одной из них как всегда, конфета.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Ёлка — это праздник. С песнями-танцами, играми-забавами, конфетами-пряниками. И аукцион у нас будет праздничным, называется он «Новогодние подарки». Надо перечислить все-превсе сладости. Я начинаю. Конфеты! Что еще?

КТО-ТО. Яблоко!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Ещё!

КТО-ТО. Эскимо!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Ещё!

КТО-ТО. Пряник!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Ещё!

КТО-ТО. Печенье!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Ещё!

Аукцион продолжается до тех пор, пота не иссякнет перечень детских сладостей.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Вот как много сладостей!. И в мешок не войдут. А приносит их Дед Мороз. В каждой стране он свой. В Америке его зовут Санта Клаус, в Италии Баббо Натале, в Колумбии Папа Паскуале. А вот как зовут Деда Мороза в латиноамериканской стране Панаме — мы узнаем только после охоты за буквами. Последняя буква в имени панамского Деда Мороза — мягкий знак, поэтому мы ее сразу открываем, а вот остальные надо угадать. Первая буква в слове «Яблоко».

Дети угадывают букву. Лиса Алиса открывает правильно угаданную букву «Л».

ВОСПИТАТЕЛЬ. Вторая буква. Вместе с эскимо на палочке держится.

Дети угадывают буквы. После правильного ответа на

фланелеграфе возникает слог «ЛЭ».

ВОСПИТАТЕЛЬ. Отлично! Ищем третью букву. Она в «Конфете».

Дети угадывают буквы. Кто-то дает правильный ответ. Буква «О».

ВОСПИТАТЕЛЬ. Ищем последнюю букву. Ее нам подскажет «пряник».

Дети называют буквы. После правильного ответа на фланелеграфе возникает слово «ЛЭОНЬ».

ВОСПИТАТЕЛЬ. ЛЭОНЬ. Конечно, это еще не имя. Буквы правильные, а слово перепутано. А значит, игра «Переставь буквы». Участвуют победители-букволовы. Напоминаю: мягкий знак не переставляется, он уже на своем месте. Внимание! Ход делает *(например)* Люда.

Буква за буквой дети предлагают перестановки, Лиса Алиса фиксирует их на фланелеграфе. После первой перестановки получается слово НЭОЛЬ (первая буква «Н»), после второй — сразу искомое слово НОЭЛЬ.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Ноэль! А полное имя звучит так: Папай Ноэль. Красиво, не правда ли? Как придет Папай Ноэль в гости ночью, в двенадцать часов к своим панамцам, так все и начинается: сирены машин гудят, люди кричат, стучат и колотят во что только можно. Поднимается невообразимый гвалт, всем весело. Взрослые озорничают, как дети. Вот какой веселый братец у нашего Деда Мороза.

Прошу внести шкатулки!

Лиса Алиса предлагает победителю две шкатулки. В одной — конфеты «Золотой ключик».

ВОСПИТАТЕЛЬ. Чудес у леса много. И на лето хватает и на зиму. А главное зимнее чудо — ёлка, новый год и, конечно же, новогодний маскарад. Когда все, все, все наряжаются в звериные маски, чтобы вокруг зеленой красавицы потанцевать. Наша суперигра сегодня так и называется «Парад масок».

Прошу победителей подойти ко мне. Сейчас вы станете участниками маскарада. Сперва *(например)* Петя Сидоров, а потом *(например)* Катя Иванова. Я надену на вас маски, но так, чтобы вы их не видели. Ваша задача: ощупать на лице маску и угадать зверя. Я говорю:

Начинается парад,
Кто пришел на маскарад?

А вы, ощупав маску, отвечаете, например, Волк. Если Вы не угадали, все ребята вместе со мной произносят дразнилку:

Раз — гадал, два — гадал,
Промахнулся, не попал!

А если имя зверя названо правильно, то — хвалилку:

Наконец-то, наконец,
Догадался — молодец!

Запомнили дразнилку и хвалилку?
ДЕТИ. Запомнили!
ВОСПИТАТЕЛЬ. Тогда начинаем.
Воспитатель надевает маску (например) медведя на Петю Сидорова.
ВОСПИТАТЕЛЬ.

Начинается парад,
Кто пришел на маскарад?

ПЕТЯ. Волк!
ВОСПИТАТЕЛЬ. *(Вместе с детьми).*

Раз — гадал, два — гадал,
Промахнулся, не попал!

Еще раз ощупай маску и скажи — кто же это?
ПЕТЯ. Лиса!
ДЕТИ.

Раз — гадал, два — гадал,
Промахнулся, не попал!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Еще раз ощупай маску. Кто же это?
ПЕТЯ. Медведь.
ВОСПИТАТЕЛЬ *(вместе с детьми).*

Наконец-то, наконец,
Догадался — молодец!

А теперь надеваем маску Кате Ивановой.
Воспитатель надевает Кате маску (например) Лисы.

ВОСПИТАТЕЛЬ.

Продолжается парад,
Кто пришел на маскарад?

КАТЯ ИВАНОВА. Заяц!
ДЕТИ.

Раз — гадал, два — гадал,
Промахнулся, не попал!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Ощупай еще раз маску. Чья она? Что за зверь?
КАТЯ. Лиса!
ДЕТИ.

Наконец-то, наконец,
Догадался — молодец!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Действительно, молодец! Петя допустил две ошибки, а ты только одну.

В случае, если маски будут отгаданы с одинакового количества попыток, можно продолжить игру с еще одной, новой парой масок, до *выявления победителя.*

ВОСПИТАТЕЛЬ. Лучшим охотником-звероловом стала Катя Иванова. Ей присваивается почетное звание Кавалер Золотого ключика с вручением Сладкой Подвески!

На шею Кати Ивановой Лиса Алиса надевает Сладкую Подвеску из конфет «Золотой ключик».

ЛИСА АЛИСА.

Крес-фрес-брес,
До свиданья, Лес чудес!

ВОСПИТАТЕЛЬ. До следующей встречи в Клубе Любознательных и Очень Сообразительных Непосед «Золотой ключик». Спасибо за игру!

Звучит гонг. Под музыку ребята покидают игровую комнату.

Занятие шестое
СЧАСТЛИВЫЙ КУБИК

Звучит гонг. Веселая мелодия из кинофильма «Приключения Буратино» встречает ребят в игровой комнате. Они рассаживаются в ожидании игры.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Клуб Любознательных и Очень Сообразительных Непосед «Золотой ключик» сегодня закрывает свой лесной охотничий сезон. Но девиз остается девизом.

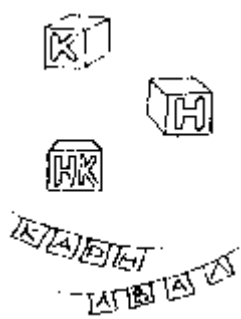
ДЕТИ.

Крекс-фекс-пекс!
Крекс-фекс-пекс!

Раздается гонг. В комнату под музыку входит Лиса Алиса с корзинкой.

АЛИСА.

Шла я лесом, лесом, лесом
За каким-то интересом.



(Дети подхватывают)

Инти-инти-интерес
Показался да исчез.
Показался да исчез.
Кто пойдет со мною в лес?

ВОСПИТАТЕЛЬ. Стой, стоп, стоп! Давайте сделаем так.

Сегодня поход в лес отменяется. Сегодня лес к нам сам в гости придет. Да, да, возьмет и придет. Чтобы посмотреть и узнать, кто же все-таки будет главным победителем. У нас пять финалистов. Вова Петров, Саша Петухов, лена Соловьева, Костя Серов и Катя Иванова. Они и примут участие в игре «Счастливый кубик». *(Обращаясь к зрителям).* Напоминаю, что и вы тоже сможете принять участие в игре и даже стать победителем, если повезет.

Внимание! Последняя игра нашего сериала «Лес чудес» начинается.

Звучит гонг. Воспитатель подходит к фланелеграфу, на котором прикреплена репродукция картины М. Врубеля «Пан» и спрятана фраза: «Понравился всем».

ВОСПИТАТЕЛЬ. Перед вами репродукция знаменитой картины знаменитого русского художника Михаила Александровича Врубеля. Она называется очень коротко «Пан». Посмотрите, какой он бородатый, лохматый и даже чуточку страшный. Но не бойтесь. Глаза у него добрые, а в руке — свирель. И знаете, кто он? В древнегреческих сказках и мифах его считали покровителем полей и лесов. И само слово «Пан» тоже греческое. А что оно означает, нам поможет узнать игра.

(Демонстрируя кубик).

Напоминаю. Если на кубике выпадет буква «Н», открывается начальная буква зашифрованных слов, если «К», открывается конечная буква фразы, если «НК», открываются две буквы — начальная и конечная.

Если выпадет буква «П» — потеря и переход хода, а когда выпадет буква «З» — ход передается зрителям. А кому именно, решит аукцион.

Внимание! Игру начинает победитель первого раунда игры «Лес чудес» Вова Петров.

Воспитатель внимательно следит за игрой. Комментирует отдельные эпизоды, просит Лису Алису открывать нужные буквы, при потере хода передает кубик следующему участнику, проводит аукцион, если выпадает буква «З». Темы аукционов: «Из чего состоит дерево» — листья, ветки, сучки, ствол, корни, кора и т.д.; «Деревянные жители детского сада» — стулья, столы, кровати, игрушки и т.д. Подробное изложение ходя игры дано в аналогичном эпизоде сериала «Поле чудес».

ВОСПИТАТЕЛЬ. *(По окончанию игры, указывая на репродукцию).* Когда родилось это лесное чудо, все страшно удивились. Оно сразу было лохматым и бородатым. Его вид так развеселил, так развеселил собравшихся, что и нарекли младенца Паном, т. е. «Понравился всем». Первым прочитал эту фразу *(например)* Саша Петухов. Он становится двукратным Кавалером

Золотого ключика и обладателем второй Сладкой Подвески. Аплодисменты!

Лиса Алиса надевает на шею Саши Петухова Сладкую Подвеску.

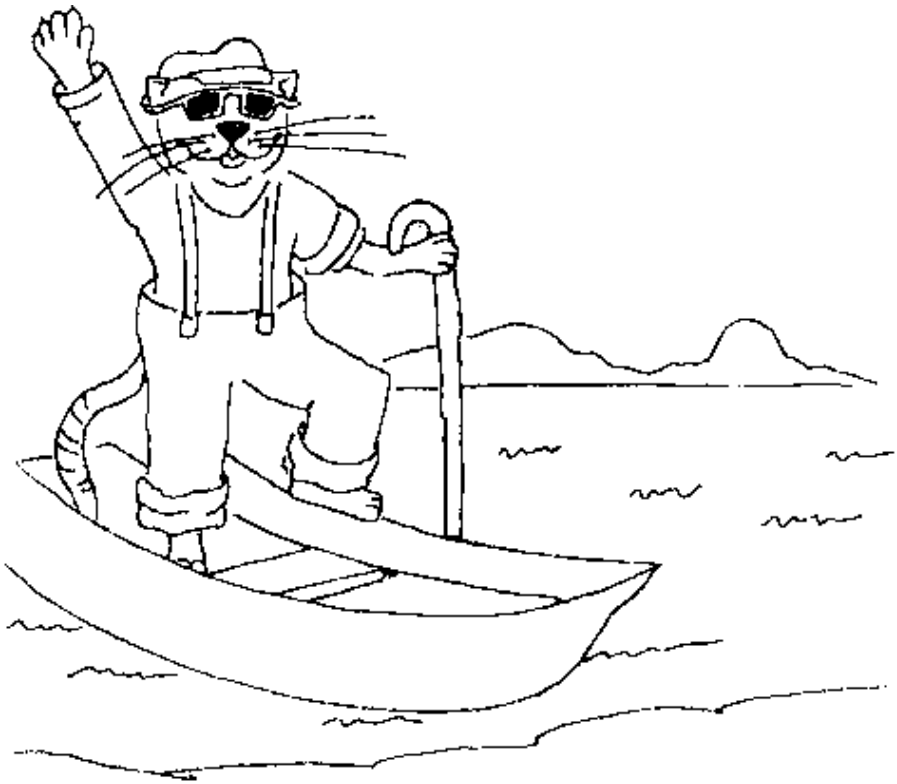
ЛИСА АЛИСА.

Кра-фра-бра,
До свидания, игра!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Вот и закончилась игра «Лес чудес». Но Клуб Любознательных и Очень Сообразительных Непосед «Золотой ключик» не прощается с вами. Впереди новая игра — «Море чудес».

Звучит гонг. Под музыку дети покидают игровую комнату.

Сериал третий
МОРЕ ЧУДЕС



Сюжетно-игровая программа — 8 развлекательно-познавательных занятий про морские сокровища

ПРАЗДНИК ОТКРЫТИЯ СЕРИАЛА
ХОЛОДНО-ЖАРКО
РЫБНЫЙ АЛФАВИТ
ЕГО ВЕЛИЧЕСТВО-ЭЛЕКТРИЧЕСТВО
ВОЛШЕБНЫЙ ВИТАМИН «З»
ПОЧЕМУ Я ВОДОВОЗ?
СЧАСТЛИВЫЙ КУБИК
ПРАЗДНИК ЗАКРЫТИЯ КЛУБА

ПРАЗДНИК ОТКРЫТИЯ СЕРИАЛА

Постарайтесь и на сей раз внести свежие краски в оформление игровой комнаты.

Чайки, паруса, кораблики, репродукции картин художников-маринистов, морские ракушки, компас и все остальное, что напоминает о море, будет уместным в новой игровой программе «Море чудес».

Звучат музыкальные позывные праздника. Дети входят в игровую комнату. Удар гонга.

ВОСПИТАТЕЛЬ. В Клубе любознательных и Очень сообразительных Непосед сегодня морской праздник. Мы открываем с вами новый игровой сериал «Море чудес». Но девиз остается прежним. Не забыли?

ДЕТИ. Крекс-фекс-пекс, крекс-фекс-пекс!

Удар гонга. Все ждут, что кто-то появится. Но никого нет.

ВОСПИТАТЕЛЬ. А кого мы ждем? Лиса ушла в леса, а у нас впереди — море. Здесь не следы заметают, а свистят. Только и слышишь: «свистать всех наверх!», «свистать всех наверх!». Так что нам другой помощник нужен. Буратино помогал, Лиса Алиса помогала, теперь очередь за Котом Базилио.

Во-первых, он самый большой любитель рыбы.

Во-вторых, у него есть знаменитый родственник — кот Христофор. Он изображен на юбилейных медалях в честь пятисотлетия открытия Америки. А открыл ее великий мореплаватель Христофор Колумб.

В третьих, у него есть еще один знаменитый родственник с морской фамилией — Матроскин.

В-четвертых, он хвост трубой держит.

В-пятых, он усатый, как настоящий боцман. А уж боцманы если свистят, то все наверх бегут. Вот так. Значит, нам нужен кот Базилио. Кто хочет быть котом Базилио? Хотеть — мало. А свистеть можете? Ну-ка попробуем. Все вместе. Кто как умеет. Три-четыре!

Дети пытаются изобразить свист.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Ну и свистуны. Так боцманы не свистят. Боцманы свистят вот так. *(Неожиданно вынимает спортивный свисток и свистит)*. Нравится свисток? Кто победит в сегодняшней игре, тот и получит его. А соревноваться мы будем по олимпийской системе. Сначала восемь против восьми. Победившая восьмерка делится на две команды. Четверо играют против четверых. Потом победившая четверка опять делится на две команды. Двое играют против двоих. И, наконец, финал — один против одного. Победитель получает свисток и шляпу Кота Базилио. Но сначала — разминка. Аукцион. Море. На вид, на вкус и на цвет. Какое оно? Я говорю — бескрайнее. Продолжайте.

КТО-ТО. Синее!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Ещё какое?

КТО-ТО. Шумное!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Ещё какое?

КТО-ТО. Соленое!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Ещё какое?

КТО-ТО. Глубокое!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Ещё какое?

КТО-ТО. Волнистое!

Аукцион длится до тех пор, пока не иссякнут приметы моря.

ВОСПИТАТЕЛЬ. А еще море опасное. И даже очень. Поэтому главный морской закон — дружба. И здесь без спасательного круга не обойтись. Попал человек в беду — сумей помочь ему. Вот почему все четыре наших конкурса спасательные.

Воспитатель делит группу на две команды по 8 человек. Остальным предлагается стать судьями. Команды становятся рядом двумя колоннами. У воспитателя в руках два детских спасательных круга. Он вручает их впередистоящим той и другой команды.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Сперва надо проверить, все ли пролезут в круг? Начинают по моему сигналу впередистоящие. Они, как тельняшку, через голову надевают на себя круг, просовывают сквозь него руки и, как шорты, снимают с себя. Затем переступают через круг, оставляя его для следующего игрока. Следующий игрок наклоняется, берет круг, надевает его себе на шею, просовывает руки и вновь снимает его подобно первому

игроку. Как только вся команда завершит конкурс, последний игрок высоко поднимает спасательный круг, и вся команда дружно кричит: «Амба!». Это на языке моряков означает конец!

Внимание! Начали!

Веселая музыка сопровождает ход всего конкурса.

ВОСПИТАТЕЛЬ *(подводя итоги)*. Мы поздравляем первую восьмерку победителей. А проигравших просим стать матросами-болельщиками. Соревнования продолжаются.

Воспитатель опять делит ребят на две команды. Четверо игроков против четверых. Воспитатель держит в руке один круг и приглашает команды занять места по разные стороны этого круга.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Здороваться за руку умеете? Вот и хорошо. Подайте друг другу руки сквозь этот круг и не разжимайте их, пока я объясняю условия конкурса.

Воспитатель оставляет круг на руках «здоровающихся» игроков.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Сейчас мы вместе с болельщиками вспомним старую считалку. Но чуть-чуть ее изменим.

Волны качаются — раз,
Волны качаются — два,
Волны качаются — три,
Руки скорей убери!

Как только мы ее скажем, вы все быстро отдерните ладошки. На чьих руках останется круг — та команда громко кричит: «Амба!». Внимание! Начинаем считать.

ДЕТИ.

Волны качаются — раз,
Волны качаются — два,
Волны качаются — три,
Руки скорей убери!

Игроки размыкают ладони и отдергивают руки.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Теперь победителей четверо. Аплодисменты! Четыре претендента на роль Кота Базилио! Игра продолжается. Двое на двое.

Воспитатель вновь делит ребят на две команды. Игроки каждой команды становятся лицом друг к другу на расстоянии 3-4 метров. Воспитатель вручает им шнуры. Они растягивают их между собой.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Натяните шнуры. В море случается все. Иногда надо передать спасательный круг по веревке. Я вешаю на ваши шнуры спасательные круги.

Воспитатель берет из рук игрока конец веревки и пропускает ее сквозь круг. То же самое делает и со вторым шнуром. Круги на веревках.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Попробуйте, потряхивая веревку, переправить круг своему другу-напарнику. Напарник должен коснуться круга рукой и таким же образом переправить его обратно. Как только круг вернется в исходное положение, команда дружно кричит: «Амба!».

Внимание! Начали!

Звучит веселая музыка, сопровождая состязание.

КОМАНДА ПОБЕДИТЕЛЕЙ. Амба!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Молодцы! Осталось двое. Одному из них и быть котом Базилио.

Воспитатель выпускает воздух из спасательных кругов и вручает их игрокам.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Чтобы громко свистеть в свисток, надо уметь дуть как следует. Давайте проверим, кто дует сильнее. По моему сигналу вы начинаете дуть. Ровно одну минуту. Потом я говорю: «Амба!». И вы пробочками закрываете отверстия спасательных кругов. Чей круг окажется тверже, тот и боцман. Внимание! Начали!

И вновь звучит ритмичная музыка. Игроки выполняют задание. Дуют, что есть мочи.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Амба!

Игрок закрывают отверстия. Воспитатель проверяет, чей круг надут сильнее и объявляет победителя.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Я поздравляю вас, ребята! У нас наконец-то появился боцман. Кот Базилио. Это *(например)* Вова Крылов. Аплодисменты! Ему вручается, как мы и обещали, боцманский свисток.

Воспитатель надевает на Вову шляпу, маску Кота и вручает ему свисток. Удар гонга. В комнате появляется Лиса Алиса с корзинкой.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Сейчас мы попросим Лису Алису передать сладкую корзинку Коту Базилио — моему новому помощнику.

Лиса Алиса передает корзинку Коту Базилио.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Как вы знаете, покровителем полей и лесов в древней Греции считался мохнатый и бородатый Пан, а сейчас мы познакомимся с древнеримским царем Нептуном. Он покровитель моря. Жил он на дне морском, носил трезубец, морские вилы, а борода у него была из водорослей, длинная и зеленая. Поэтому

Клуб Любознательных и Очень Сообразительных Непосед предлагаю временно переименовать в Клуб любознательных и Очень Сообразительных Нептунят. Согласны? Согласны. Тогда музыка!

Звучат музыкальные позывные.

Кот Базилио! Прошу посвятить всех ребят в нептунят. А для этого вручить каждому по «Золотому ключику».

Кот Базилио обходит с корзинкой всех ребят и вручает каждому по конфете.

ВОСПИТАТЕЛЬ. На сегодня все. А на следующий раз мы с вами начнем новую многосерийную игру под названием «Море чудес».

Удар гонга. Под музыку дети покидают игровую комнату.

Занятие первое
ХОЛОДНО — ЖАРКО

Удар гонга. Возникает музыкальное сопровождение сериала. Игровая комната заполняется детьми.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Начинаем первое заседание клуба Любознательных и Очень сообразительных Нептунят «Золотой ключик». Девиз — тот же.

ДЕТИ. Крекс-фекс-пекс, крес-фекс-пекс!

Удар гонга. В комнату под музыку входит Кот Базилио с корзинкой. Он останавливается и свистит в боцманский свисток.

КОТ БАЗИЛИО.

Возле острова Буяна,
На дне моря-океана
Клад-сокровище лежит,
Царь Нептун его хранит.
Он хранит его и ждет,
Кто сокровище найдет.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Вы когда-нибудь ждали у моря погоды? А вот есть люди, у которых профессия такая — ждать у моря погоды. Называются они — синоптики. А моря-океаны действительно умеют погоду делать. Летом дают прохладу, зимой — тепло. Когда надо, дождиком поливают, когда надо, снегом посыпают. Так что одно из сокровищ у Нептуна — погода. И царь морской очень дорожит этим своим богатством и никому о нем не рассказывает, даже синоптикам. Поэтому они не всегда могут угадать, когда будет холодно, а когда — жарко.

Есть даже игра такая, «Холодно-жарко» называется. Сыграем? Сыграем! Встаньте в круг.

Воспитатель расставляет детей по кругу, а сам становится в центр круга.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Вытяните руки перед собой ладошками вниз. Я говорю: «Холодно, холодно, холодно...». Вы все подпрыгиваете на месте, чтобы согреться, но как только я воскликну: «Жарко!», вы поворачиваете ладошки кверху и замираете на месте. Кто зазевался, того я хлопну по рукам, и он становится ведущим, пока не запятнает следующего.

Внимание! Начинаем.

ВОСПИТАТЕЛЬ. *(Двигаясь внутри круга).* Холодно, холодно,

холодно, холодно (дети прыгают с вытянутыми руками), холодно, холодно, жарко!

Воспитатель хлопает зазевавшегося по руке.

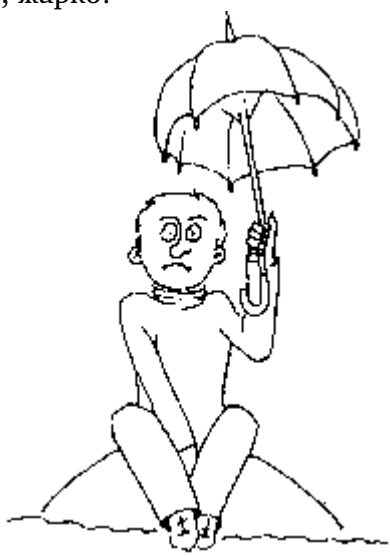
ВОСПИТАТЕЛЬ.

На дворе жара,
Загорать пора,
Зазевался, воробей,
Выходи водить скорей.

Воспитатель выводит зазевавшегося игрока в центр круга.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Теперь тебе водить. Ты говоришь: «Холодно, холодно, холодно». Ребята подпрыгивают. А ты ходи вокруг да посматривай, кто зазевался. Тут и крикни: «жарко»! И запятнай зеваку. А ребята вместе со мной дразнилку скажут. Понятно? Тогда води.

ВЕДУЩИЙ. Холодно, холодно, холодно *(дети подпрыгивают на месте),* холодно, жарко!



Ведущий хлопает зазевавшегося по рукам.

ДЕТИ. *(Вместе с воспитателем).*

На дворе жара,
Загорать пора,
Зазевался, воробей,
Выходи водить скорей!

Игра продолжается столько, сколько воспитатель посчитает нужным.

Но затягивать ее не следует.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Попрыгали, постояли, пора и посидеть. Возьмите стулья и сядьте кружком. Следующая наша игра называется «Морские узелки». Вообще-то завязать морской узел — дело хитрое. Тут целая наука существует. Но мы будем с вами связывать не канаты, как моряки, а слова. Я называю слово: «Моряк». Оно заканчивается на букву «К», кто-то из вас кого я попрошу, называет другое слово. Оно должно начинаться с букву «К», но быть тоже морским, речным или озерным, то есть иметь отношение к воде.

Например: Карп, рыба. Следующий по кругу называет слово на букву «П», которое тоже связано с водой. На придумывание слова дается 5 секунд, кто не успевает — вылетает из игры.

Внимание! Я начинаю. Моряк. Кто знает нужное слово на букву «К»?

КТО-ТО. Карась!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Правильно. Ведь это рыба. А теперь пошли по кругу. Следующий говорит слово на букву «С».

СЛЕДУЮЩИЙ. Соль!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Молодец! Море-то соленое. Следующий. Буква «Л».

Игрок проштрафился, не уложился во время, ход передается следующему игроку. И следующий вылетает, не сумев вовремя придумать слово. Они выходят из круга и становятся в сторонке, наблюдая за игрой. Наконец кто-то вызывает очередное слово.

СЛЕДУЮЩИЙ. Ледокол!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Точно! Хорошее слово. А следующее — опять на «Л». Продолжайте.

СЛЕДУЮЩИЙ. Ласты!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Хорошо. Одно плохо — на букву «Ы» в русском языке нет слов, поэтому следующее слово на букву «Т».

Игра длится до тех пор, пока в кругу не останется три человека. И может случиться так, что после, например, пяти слов возникнет заминка. Один за другим дети будут выбывать из круга, пока очередь вновь не дойдет до этих пятерых. Первый тоже не знает нужного слова - выбывает, второй тоже выбывает, а третьего, четвертого и пятого опрашивать не надо. Они автоматически становятся победителями.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Правила этой игры таковы, что победителей должно быть трое. Вот эта троица. Они и становятся участниками суперигры.

Удар гонга. Кот Базилио открывает на фланелеграфе слово

«Гольфстрим».

ВОСПИТАТЕЛЬ. Перед нами новое и очень трудное слово: «Гольфстрим». Зато оно удивительно полезное для погоды. Так называется теплое подводное течение, которое движется всегда с юга на север и согревает многие холодные страны. Гольфстрим — красивое слово. Тоже из кладовой морского царя Нептуна.

А сейчас игра. Она называется «Находчивые мореходы». Вы должны ходить и находить. То есть делать ход и называть слова, которые прячутся в предлагаемом морском слове.

Внимание, финалисты! Смотрим на слово, оно из десяти букв. Используя их в любом количестве, составляем новое слово. По очереди. Кто составит последнее слово, тот и победил.

Первой начинаю я. Слово «СТОЛ». Все эти буквы в слове «Гольфстрим» есть. А теперь очередь за вами. Игра может проходить примерно так.

ПЕРВЫЙ ИГРОК. Гол.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Правильно! *(Обращаясь к второму игроку).* Теперь отыскиваешь новое слово ты.

ВТОРОЙ ИГРОК. Гольф.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Совершенно верно. Есть такая игра. *(Обращаясь к третьему игроку).* А сейчас очередь за тобой.

ТРЕТИЙ ИГРОК. Соль.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Отлично. Ход возвращается к первому игроку.

ПЕРВЫЙ ИГРОК. Роль.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Дальше.

ВТОРОЙ ИГРОК. Моль.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Молодец. Дальше.

Третий игрок не справляется с заданием.

ВОСПИТАТЕЛЬ. По нашим правилам *(обращаясь к третьему игроку)* ты, к сожалению, выбываешь из игры. А ход вновь возвращается к первому финалисту.

ПЕРВЫЙ ИГРОК. Мир.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Прекрасно. Дальше.

Второй игрок также затрудняется с ответом и выбывает из игры.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Первым победителем игры «Море чудес» стал *(например)* Кузнецов Андрей. Аплодисменты. Все ходы, которые он сделал в морском слове, оказались счастливыми. Настоящий мореход. Ему и присваивается почетное звание «Кавалер Золотого ключика» с вручением Сладкой Подвески.

Звучит музыка. Кот Базилио подходит к победителю.

КОТ БАЗИЛИО *(показывая всем сладкую подвеску).*

Подарок от Кота Базилио!
За ловкость и сообразилио!

Вешает подвеску на шею победителю.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Еще минута внимания. Прогноз погоды на завтра. Море чудес и жаркие игры.

ВОСПИТАТЕЛЬ. До следующей встречи в клубе Любознательных и Очень сообразительных Нептунят «Золотой ключик». Спасибо за игру!

Удар гонга. Кот Базилио свистит в боцманский свисток. Под музыку дети покидают игровую комнату.

Занятие второе
РЫБНЫЙ АЛФАВИТ

Удар гонга. Возникает музыкальное сопровождение сериала. Игровая комната заполняется детьми.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Начинаем первое заседание клуба Любознательных и Очень сообразительных Нептунят «Золотой ключик». Наш девиз!

ДЕТИ. Крекс-фекс-пекс, крес-фекс-пекс!

Удар гонга. В комнату под музыку входит Кот Базилио с корзинкой. Он останавливается и свистит в боцманский свисток.

КОТ БАЗИЛИО.

Возле острова Буяна,
На дне моря-океана
Клад-сокровище лежит,
Царь Нептун его хранит.
Он хранит его и ждет,
Кто сокровище найдет.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Одно сокровище мы уже нашли. Это погода. Но у морского царя богатства несметные. Сокровищ много и все разные. А самое драгоценное в серебро наряжается, золотом переливается, по морям-океанам разгуливает да хвостиком помахивает.

Догадались, конечно, это рыба. А имен у нее на всю азбуку хватит. Не верите? Давайте проверим. Вы называете букву по алфавиту, а я — рыбу. Алфавит перед вами.

Воспитатель обращает внимание детей на заранее вывешенный планшет с алфавитом.

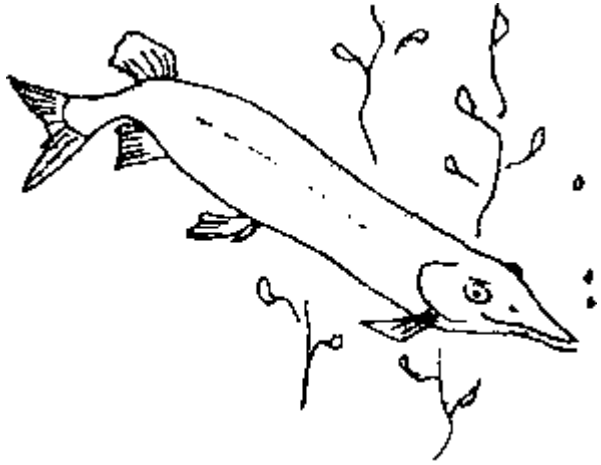
ВОСПИТАТЕЛЬ. Начинаем!

ДЕТИ. А!

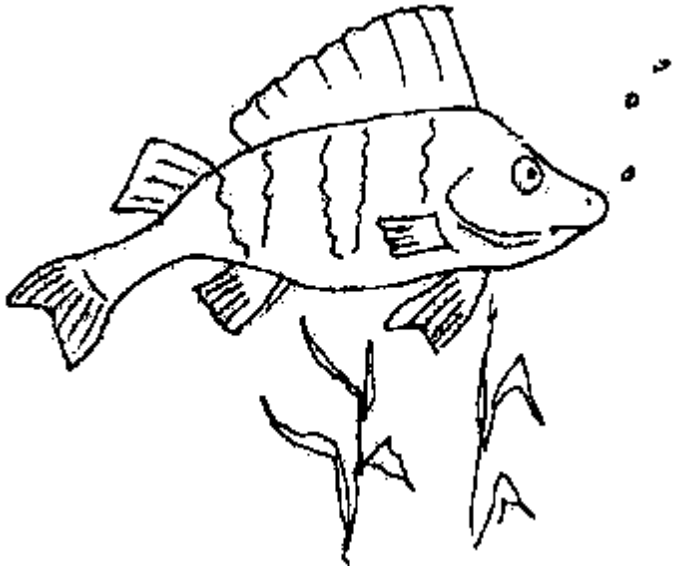
ВОСПИТАТЕЛЬ. Акула!

ДЕТИ. Б!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Бычок! Не тот, который бодается, а тот, который плавает.



ДЕТИ. В!
ВОСПИТАТЕЛЬ. Вобла!
ДЕТИ. Г!
ВОСПИТАТЕЛЬ. Горбуша!
ДЕТИ. Д!
ВОСПИТАТЕЛЬ. Дельфин!
ДЕТИ. Е!
ВОСПИТАТЕЛЬ. Елец!
ДЕТИ. Ж!
ВОСПИТАТЕЛЬ. Жерех!
ДЕТИ. З!
ВОСПИТАТЕЛЬ. Зубатка!
ДЕТИ. И!
ВОСПИТАТЕЛЬ. Иваси! Ешь да больше не проси.
ДЕТИ. К!
ВОСПИТАТЕЛЬ. Кит!
ДЕТИ. Л!
ВОСПИТАТЕЛЬ. Лосось!
ДЕТИ. Н!
ВОСПИТАТЕЛЬ. Налим!
ДЕТИ. О!
ВОСПИТАТЕЛЬ. Окунь!
ДЕТИ. П!



ВОСПИТАТЕЛЬ. Пескарь!
ДЕТИ. Р!
ВОСПИТАТЕЛЬ. Рипус!
ДЕТИ. С!
ВОСПИТАТЕЛЬ. Селедка!
ДЕТИ. Т!
ВОСПИТАТЕЛЬ. Тунец!
ДЕТИ. У!
ВОСПИТАТЕЛЬ. Уклейка!
ДЕТИ. Ф!
ВОСПИТАТЕЛЬ. Форель!
ДЕТИ. Х!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Хек! И так до самого конца алфавита. Даже на букву «Я» есть. Язь! Так что хочешь знать азбуку — ныряй в воду. И пускай пузыри в свое удовольствие. Кстати, пузыри пускать — тоже уметь надо. Проверим, кто из вас лучший пузырных дел мастер?

Наш первый конкурс сегодня называется «дуем, дуем, выдуваем — пузыри свои считаем». У меня в руке приспособление для пускания пузырей. Опускаем его в мыльную пену *(показывает)* вот так и дуем. Только один раз. И все дружно считаем пузыри.

Воспитатель пускает пузыри, дети считают.

Делаем это все поочередно. Кто пустит больше всех пузырей, тот и победил. Внимание! Начинаем!

Воспитатель и Кот Базилио помогают детям. Держат мыльницу и наблюдают за очередью. Дети ведут счет пузырям.

ВОСПИТАТЕЛЬ. *(По окончании игры).* Лучшими пускателями пузырей оказались сразу трое. Они выдули *(например)* по пять мыльных шариков. Молодцы! Шкатулки победителям!

Кот Базилио вносит две шкатулки. В одной из них, естественно, пять конфет «Золотой ключик». Победители выбирают одну из них.

ВОСПИТАТЕЛЬ. А теперь наша традиционная игра «Морские узелки». Возьмите стулья и сядьте кружком. Напоминаю правила. Игру начинает один из победителей. Он придумывает морское словечко. Например, ЛОСОСЬ и передает ход соседу. Сосед придумывает словечко, тоже морское, но теперь на букву «С», ведь слово «лосось» заканчивается на букву «с». Играть вам сегодня будет легче, если вы вспомните про рыбную азбуку.

Воспитатель определяет, кто начнет игру. Игрок называет слово.

ИГРОК. Хек!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Следующее слово на букву «К».

СЛЕДУЮЩИЙ. Корабль!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Правильно! Следующее слово на букву «Л».

СЛЕДУЮЩИЙ. Лосось!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Следующий!

СЛЕДУЮЩИЙ. Селедка!

Как только игрок затрудняется с ответом, он «вылетает». Ход переходит к следующему игроку. Игра длится до тех пор, пока не останется 3 человека.

ВОСПИТАТЕЛЬ. А теперь — суперигра «Находчивые мореходы». Участвуют три победителя.

Удар гонга. Кот Базилио открывает на фланелеграфе слово «ДЕЛЬФИНАРИЙ».

ВОСПИТАТЕЛЬ. Слово ДЕЛЬФИНАРИЙ. Дельфинарий — это такой бассейн для дельфинов. И не просто бассейн, а школа. Их там всему учат. И мячики на носу держать, и через кольцо прыгать, и даже людей спасать. А ученики они очень талантливые. Царь Нептун ими доволен.

Внимание, участники суперигры! Перед вами слово из одиннадцати букв. Используя их в любом количестве, составляем новое слово. По очереди. Кто составит последнее слово, тот и победил. Прошу первого финалиста назвать слово.

ПЕРВЫЙ УЧАСТНИК. Дельфин!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Правильно! *(Обращаясь ко второму игроку).*

Теперь твоя очередь.

ВТОРОЙ ИГРОК. Ель!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Точно *(Обращаясь к третьему игроку).* Твое слово.

ТРЕТИЙ ИГРОК. Филин!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Молодец. Разглядеть «филина» в этом слове непросто. Ход возвращается к первому финалисту.

Игра длится до тех пор, пока не иссякнут новые слова из «дельфинария». Выбывает один игрок, потом другой, а третий объявляется победителем.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Аплодисменты победителю игры «Море чудес». Браво *(например),* Света Козлова! Ты показала себя действительно находчивым мореходом.

А теперь самая торжественная минута нашей игры.

Почетное звание «Кавалер Золотого ключика» с вручением Сладкой Подвески присваивается победительнице суперигры Свете Козловой. Музыка!

Звучит музыка. Кот Базилио подходит к победителю.

КОТ БАЗИЛИО *(демонстрируя Сладкую Подвеску).*

Подарок от Кота Базилио!
За ловкость и сообразилио!

Вешает подвеску на шею победителю.

ВОСПИТАТЕЛЬ. До следующей встречи в клубе Любознательных и Очень сообразительных Нептунят «Золотой ключик». Спасибо за игру!

Удар гонга. Кот Базилио свистит в боцманский свисток. Под музыку дети покидают игровую комнату.

Занятие третье
ЕГО ВЕЛИЧЕСТВО ЭЛЕКТРИЧЕСТВО

Удар гонга. Возникает музыкальное сопровождение сериала. Игровая комната заполняется детьми. В центре комнаты по кругу расставлены стулья. Дети рассаживаются.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Начинаем очередное заседание Клуба Любознательных и Очень сообразительных Нептунят «Золотой ключик».

Девиз клуба.

ДЕТИ. Крекс-фекс-пекс, крес-фекс-пекс!

Удар гонга. В комнату под музыку входит Кот Базилио с корзинкой. Он останавливается и свистит в боцманский свисток.

КОТ БАЗИЛИО.

Возле острова Буяна,
На дне моря-океана
Клад-сокровище лежит,
Царь Нептун его хранит.
Он хранит его и ждет,
Кто сокровище найдет.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Сказать по правде, кое-какие сокровища рядом с нами живут. И ходить далеко не надо. Щелкнул выключателем — ковер пропылесосил, щелкнул другим — пироги испеклись, а щелкнул третьим — мультики в гости явились. И за все это морю спасибо.

Солнышко пригреет, капли морские в облака соберет, а ветер их по всему свету и разгонит. Дождик прольется — ручьи потекут. Ручьи потекут — реки родятся, а реки турбины вращают, от них и Его Величество Электричество в дома приходит. Разве это не чудо морское? А как сказочно переливаются огнями новогодние гирлянды! Стоит только сказать: «Раз-два-три — елочка гори!». И веселись. Сколько угодно. Вот и давайте повеселимся. Игра называется «Разноцветная гирлянда».

Я прошу вас всех встать позади стульев.

Воспитатель и Кот Базилио раскладывают по стульям цветные картонные кружки. Они четырех цветов: красные, желтые, зеленые, синие. Их примерно одинаковое количество. Цвета чередуются. Синий, красный, желтый, зеленый, синий, красный, желтый и т. д.

ВОСПИТАТЕЛЬ *(указывая на цветные кружки)*. Вот наша гирлянда. Посмотрите внимательно и постарайтесь запомнить, какой цвет на каждом стуле. А сейчас попрошу вас сесть прямо на эти картонки.

Дети рассаживаются по своим местам.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Сложите ладошки лодочкой и вытяните руки перед собой. У меня в руках пуговица. Я прячу ее между своих ладошек и иду по кругу. Я опускаю свои ладошки в ваши лодочки поочередно и незаметно у кого-то в лодочке оставляю пуговицу. Тот, кому я оставлю пуговицу, должен сохранить это в тайне и не показывать вида. А остальные должны догадаться, у кого пуговица, чтобы знать, как действовать.

Затем мы зажигаем гирлянду. После считалки «Раз, два, три — елочка гори!» она и вспыхнет. Каждый быстро поднимается со стульчика, становится позади него и делает такой жест. *(Воспитатель резко разжимает кулаки и выбрасывает кверху руки, широко растопырив пальцы)*. Но «гирлянда зажигается» не вся. Перегорела одна «лампочка». У того, кто получил эту пуговицу. Он не встает со стула, а сидит. Если у него кружок-лампочка красного цвета, то и остальные лампочки красного цвета считаются перегоревшими, то есть, ребятам вставать со стульев, где лежат красные кружки, тоже не надо. Тот, кто совершит ошибку, встанет или сядет неправильно, выходит из игры. Внимание! Начинаем. Руки — лодочкой. Я иду по кругу и говорю: «То ли будет, то ли нет, сохраните мой секрет».

Воспитатель может несколько раз повторить приговорку, пока пуговица не окажется у кого-то из ребят.

ВОСПИТАТЕЛЬ. А теперь включаем гирлянду.

ДЕТИ. Раз, два, три — елочка гори!

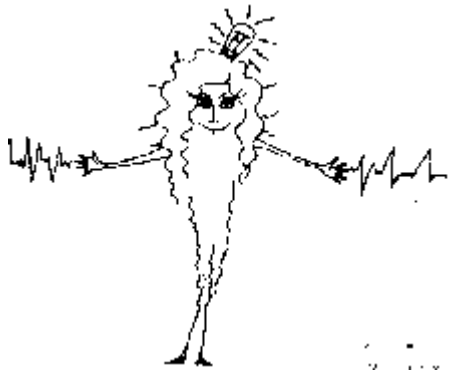
Дети вскакивают с мест, кроме того, у кого пуговица, и тех, кто посчитал, что их «лампочки перегорели». Воспитатель выясняет, кто совершил ошибки и продолжает игру с оставшимися. Победителей может оказаться три, два и один.

ВОСПИТАТЕЛЬ. *(После окончания игры)*. Шкатулки победителям!

Кот Базилио выносит шкатулки. В одной из них конфеты. Количество их зависит от количества победителей. Игроки выбирают шкатулку. Кто-то из них начнет следующую игру.

ВОСПИТАТЕЛЬ. А теперь игра, которую вы все уже знаете. «Морские узелки».

Дети вновь рассаживаются по кругу. Один из победителей называет слово.



ИГРОК. Электричество!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Отлично! Следующий!

СЛЕДУЮЩИЙ. Океан!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Следующий!

СЛЕДУЮЩИЙ. Налим!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Следующий!

СЛЕДУЮЩИЙ. Матрос!

Правила игры прежние. Не знаешь слово — выходишь из игры. Игра заканчивается, когда остается три человека.

ВОСПИТАТЕЛЬ. У нас три победителя. Для них и для всех вас объявляется суперигра.

Удар гонга. Кот Базилио открывает на фланелеграфе слово ТРАМВАЙ.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Море на все руки мастер. Движение на улице регулирует, ребят на трамваях, троллейбусах возит, а на заводах и фабриках всё крутиться заставляет. Поэтому и слово у нас такое морское — ТРАМВАЙ.

Внимание! Игра «Находчивые мореходы» начинается! Ищем новые слова в «трамвае». Кто первый?

Игроки по очереди называют слова: вата, рама, март, май и т. д., постепенно выбывая из игры.

ВОСПИТАТЕЛЬ. *(После того, как остался один участник).* Сегодня в нашей игре появляется новое правило. Когда в суперигре остается один финалист, в состязание вступают зрители. То есть все вы. Так что победителем может оказаться любой.

Игру продолжает финалист.

Если игрок называет слово, воспитатель предлагает включиться в игру зрителям. В случае затруднения ход сразу передается зрителям, а если зрители не находят нужного слова, то победа остается за финалистом.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Мы поздравляем победителя игры «Море чудес» *(например)* Сизова Мишу. На этот раз он стал самым

находчивым мореходом. Ему и присваивается почетное звание Кавалер Золотого ключика с вручением Сладкой Подвески. Аплодисменты!

КОТ БАЗИЛИО *(демонстрируя Сладкую Подвеску).*

Подарок от Кота Базилио!
За ловкость и сообразилио!

Вешает подвеску на шею победителю.

ВОСПИТАТЕЛЬ. До следующей встречи в клубе Любознательных и Очень сообразительных Нептунят «Золотой ключик». Спасибо за игру!

Удар гонга. Кот Базилио свистит в боцманский свисток. Под музыку дети покидают игровую комнату.

Занятие четвертое
ВОЛШЕБНЫЙ ВИТАМИН «З»

Удар гонга. Возникает музыкальное сопровождение сериала. Игровая комната заполняется детьми.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Начинаем первое заседание клуба Любознательных и Очень сообразительных Нептунят «Золотой ключик». Девиз?

ДЕТИ. Крекс-фекс-пекс, крес-фекс-пекс!

Удар гонга. В комнату под музыку входит Кот Базилио с корзинкой. Он останавливается и свистит в боцманский свисток.

КОТ БАЗИЛИО.

Возле острова Буяна,
На дне моря-океана
Клад-сокровище лежит,
Царь Нептун его хранит.
Он хранит его и ждет,
Кто сокровище найдет.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Море, как Дед Мороз: Любит делать подарки, особенно летом. Поваляешься на песочке, погреешься на солнышке, набултыхаешься в соленой водичке — и хорошо. Здоровья на всю зиму хватает.

Царь Нептун щедрый. Всем разрешает морем дышать, волнами любоваться и сил набираться. Даже если совсем больной, подводный владыка пропишет тебе капли морские, — и болезни как не бывало. Потому что в них волшебный витамин «З» имеется. Здоровье! Вот что такое море. И закаляет, и лечит, и веселое настроение дарит. Разве эти подарки не сокровища? Конечно, сокровища! Да еще какие! Самые драгоценные!

Где море — там дети, а где дети, там визгу и писку — целый лягушатник. Потому что все играют. Пора и нам это сделать.

Что такое олимпийская система — вы уже знаете. Давайте проведем игру-конкурс «Лягушки-поскакушки» или «Морские узелки» на новый лад.

Воспитатель делит ребят на две команды по 8 человек.

(Если в группе более 24 человек, то можно делиться по 12 человек). Команды располагаются на противоположных концах лицом друг к другу. В центре комнаты финишная черта. Участники команд стоят, тесно прижавшись друг к другу, руками обняв плечи соседа.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Все вы сейчас лягушки-поскакушки. *(Обращаясь к первой команде).* Вы одна семейка, *(обращаясь ко 2-й команде),* а вы другая. Всем вам надо скорее доскакать до лягушатника. Вот до этой ленточки-черты. А как надо скакать, я вам расскажу.

Крайний игрок первой команды говорит любое морское слово, например, «Песок», кто-то из участников второй команды должен назвать другое морское слово на букву «К», например, «Корабль», и вся его команда одновременно делает прыжок. Теперь первая команда должна назвать морское слово на букву «Л», например, «Линкор», и после тоже сделать прыжок. Если команда вовремя не называет слово, ход передается другой команде. И так до самого финиша. Команда, которая первой доскачет до нашего «лягушатника», — побеждает.

Внимание, лягушки-поскакушки, начали! Ваше первое морское слово.

КТО-ТО ИЗ ПЕРВОЙ КОМАНДЫ. Волна!

ВОСПИТАТЕЛЬ *(обращаясь ко второй команде).* Ваше слово на букву «А»

КТО-ТО ИЗ ВТОРОЙ КОМАНДЫ. Акула! *(И команда делает прыжок).*

ВОСПИТАТЕЛЬ *(обращаясь к первой команде).* Слово на букву «А»!

Первая команда в явном затруднении.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Я веду счет. Акула — раз, два, три, четыре, пять!

Ход передается второй команде. Слово на букву «А».

КТО-ТО ИЗ ВТОРОЙ КОМАНДЫ. Амба! *(Команда делает прыжок).*

ВОСПИТАТЕЛЬ. Первая команда! И снова буква «А». Думаем скорее. Раз, два, три, четыре, пять! Опять потеря хода. Вторая команда, буква «А».

Если и вторая команда окажется в затруднении, воспитатель может подсказать слово или заменить букву, чтобы довести участников до финиша.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Лучшими лягушками-поскакушками стали ребята второй команды. Они и продолжат наш следующий конкурс. Снова делимся на две команды.

Воспитатель делит детей на две команды и вновь расставляет их так же, как в первом конкурсе. Четыре против четырех.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Прыгаем снова. Но по новым правилам. А правила простые. Я называю букву, а вы поочередно слова на эту букву. Но, как обычно, морские. Назвали слово — прыжок. Назвали еще — прыжок, и так — до финиша. Приготовились. Буква «С».

ПЕРВАЯ КОМАНДА. Сом! *(Прыгают).*

ВОСПИТАТЕЛЬ (обращаясь ко второй команде). Ваше слово.

ВТОРАЯ КОМАНДА. Соль! *(Прыгают).*

ПЕРВАЯ КОМАНДА. Свисток! *(Прыгают).*

ВОСПИТАТЕЛЬ. Правильно. Боцман же свистит.

ВТОРАЯ КОМАНДА. Сеть! *(Прыгают).*

ПЕРВАЯ КОМАНДА. Селедка! *(Прыгают).*

ВТОРАЯ КОМАНДА. Судно! *(Прыгают).*

Если обе команды окажутся в затруднении, воспитатель может сменить букву. И довести игру до победы одной из команд.

ВОСПИТАТЕЛЬ. А сейчас лучшими лягушками-поскакушками стали ребята из первой команды. Теперь играем двое на двое.

Воспитатель делит детей на две команды и расставляет их опять так же, как и в предыдущих конкурсах.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Прыгаем в третий раз. Правила снова меняются. Теперь вы называете любые «мокрые» слова, то есть слова, которые обозначают воду. Я начинаю. Океан. Продолжайте и не забывайте прыгать.

ПЕРВАЯ КОМАНДА. Море! *(Прыгают).*

ВТОРАЯ КОМАНДА. Озеро! *(Прыгают).*

ПЕРВАЯ КОМАНДА. Дождь! *(Прыгают).*

ВТОРАЯ КОМАНДА. Река! *(Прыгают).*

ПЕРВАЯ КОМАНДА. Ручей! *(Прыгают).*

ВТОРАЯ КОМАНДА. Снег! *(Прыгают).*

ПЕРВАЯ КОМАНДА. Болото! *(Прыгают).*

ВТОРАЯ КОМАНДА. Лужа! *(Прыгают).*

ПЕРВАЯ КОМАНДА. Водопровод! *(Прыгают).*

Игра длится до тех пор, пока одна из команд не окажется на финишной черте.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Победили *(например)* Коля и Света. Аплодисменты! Прошу внести шкатулки.

Кот Базилио вносит две шкатулки и предлагает победителям выбрать одну из них.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Морских слов мы с вами много узнали, а морские команды выполнять еще и не пробовали. Не плохо бы поучиться этому. Наша следующая игра для болельщиков. Пусть наши финалисты Коля и света будут пока зрителями.

Воспитатель делит болельщиков на две команды.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Болеть надо уметь — это тоже здоровье!

Давайте проверим, хорошие ли вы болельщики. Сейчас я, подобно капитану, скомандую боцману: «Свистать всех наверх!». А Кот Базилио ответит: «Есть свистать всех наверх!». И засвистит в свой свисток. Команды болельщиков стремглав бросаются на свою линию. Вот линия для первой команды, а вот — для второй. Команда становится в шеренгу и хором рапортует: «Команда готова болеть за любого!». Внимание! Я подаю знак боцману. Свистать всех наверх!

КОТ БАЗИЛИО. Есть свистать всех наверх! *(Свистит в свисток).*

Дети молниеносно бросаются к своим линиям, выстраиваются в шеренги и рапортуют.

КОМАНДЫ БОЛЕЛЬЩИКОВ. Команды готовы болеть за любого!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Вот и хорошо! Первая команда болеет за Колю, вторая — за Свету. А теперь проверим, чья команда громче болеет. Сейчас вы одновременно по свистку боцмана будете скандировать имена финалистов. Вы: «Ко-ля»! А вы: «Све-та»! Можете помогать себе ладошками — вот так *(показывает).* Внимание! Кот Базилио, дать свисток!

КОТ БАЗИЛИО. Есть дать свисток. (Свистит).

ПЕРВАЯ КОМАНДА. Ко-ля! Ко-ля! Ко-ля!

ВТОРАЯ КОМАНДА *(одновременно с первой).* Све-та! Све-та! Света!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Хорошие болельщики. Громкие! Теперь можно и суперигру начинать.

Кот Базилио открывает на фланелеграфе слово «КУПАЛЬЩИК».

ВОСПИТАТЕЛЬ. Коля и Света называют поочередно новые слова, а вы после каждого хода поддерживаете их.

Игроки поочередно называют слова: пила, купа, куль, кипа, лупа, лак и т. д. После каждого названного слова болельщики поддерживают своего избранника.

ВОСПИТАТЕЛЬ (после окончания игры). Аплодисменты победителю суперигры «Море чудес»! Он оказался действительно находчивым мореходом. Ему и присваивается почетное звание Кавалер Золотого ключика с вручением Сладкой Подвески.

КОТ БАЗИЛИО *(демонстрируя Сладкую Подвеску).*

Подарок от Кота Базилио!
За ловкость и сообразилио!

Вешает подвеску на шею победителю. Например, Коле Васильеву.

ВОСПИТАТЕЛЬ. А напоследок желаю вам всем, всем, всем: на море побывать, на пляже, позагорать, поплавать-порезвиться, чтобы вырасти большими и крепкими, сильными. Потому что именно море содержит волшебный витамин «З». Здоровье!

До следующей встречи в клубе Любознательных и Очень сообразительных Нептунят «Золотой ключик».

Спасибо за игру!

Удар гонга. Кот Базилио свистит в боцманский свисток. Под музыку дети покидают игровую комнату.

Занятие пятое
ПОЧЕМУ Я ВОДОВОЗ?

Удар гонга. Возникает музыкальное сопровождение сериала. Игровая комната заполняется детьми.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Начинаем первое заседание клуба Любознательных и Очень сообразительных Нептунят «Золотой ключик». Наш девиз?

ДЕТИ. Крекс-фекс-пекс, крес-фекс-пекс!

Удар гонга. В комнату под музыку входит Кот Базилио с корзинкой. Он останавливается и свистит в боцманский свисток.

КОТ БАЗИЛИО.

Возле острова Буяна,
На дне моря-океана
Клад-сокровище лежит,
Царь Нептун его хранит.
Он хранит его и ждет,
Кто сокровище найдет.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Давайте сегодня поговорим про самое большое сокровище царя Нептуна. Такое оно большое, что даже в море не вмещается. И океана ему мало. Вот и живет оно где придется: под землей — глубоко, в синем небе — высоко, в чистом поле — широко.

Ляжет человек спать — оно с ним, встанет на рассвете — оно опять с ним, пойдет на улицу гулять — и снова они вместе. Вот какое оно, сокровище. Догадались? Не догадались.

Кто только этим сокровищем не пользуется. И воробей пользуется, и слон пользуется, и хвостатый-полосатый арбуз пользуется, лопух вислоухий — и тот пользуется. Не догадались еще? Тогда последняя подсказка.

Нет ни запаха, ни цвета,
Но ужасно вкусно это.
В каждом доме есть всегда,
Называется...

ДЕТИ. Вода!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Молодцы! Конечно, вода! Только в море она соленая, а пока доберется до нас, пресной становится, то есть

питьевой. Когда-то в стародавние времена, когда ваши дедушки и бабушки под стол пешком ходили, была такая очень уважаемая профессия — водовоз. Запрягает лошадку, набирает в бочку воды, развозит и песенку напевает:

Удивительный вопрос:
Почему я водовоз?
Потому что без воды
И не туды, и не сюды.

Сейчас мы с вами проведем веселый конкурс «На лучшего водовоза». У меня в руке две бочки. *(Показывает две ложки, желательно деревянные)*. Вот они. В них вы будете перевозить воду. Но так, чтобы не расплескать ее по пути.

Для начала разделимся на две команды.

Воспитатель делит детей на две команды. Каждую команду тоже делит пополам и расставляет их в исходное положение эстафеты. То есть половинки каждой команды стоят друг против друга на расстоянии 5-6 метров. Крайним игрокам слева воспитатель вручает наполненные водой ложки.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Внимание. По свистку нашего боцмана вы отправляетесь со своей водовозкой в путь. И передаете ее вашему напарнику по команде на противоположной стороне. Он принимает это сокровище и спешит с ним обратно, чтобы передать следующему игроку.

Победит тот, кто быстрее закончит перевозку воды и кто менее всего ее разольет в дороге. Кот Базилио! Прошу дать сигнал!

Кот Базилио свистит, дети начинают бег с ложками.

ВОСПИТАТЕЛЬ (после окончания игры). Лучшими водовозами оказались ребята *(например)* из первой команды. Для них предлагается еще одно испытание, чтобы выявить только одного победителя. Аукцион. Называется «Море в чашке». Надо вспомнить все, что мы обычно пьем. Я начинаю. Компот! Продолжайте!

КТО-ТО ИЗ КОМАНДЫ ПОБЕДИТЕЛЕЙ. Чай!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Ещё!

КТО-ТО. Кисель!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Ещё!

КТО-ТО. Газировка!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Ещё!

КТО-ТО. Лимонад!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Ещё!

КТО-ТО. Квас!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Квас — раз, квас — два-с, квас...

КТО-ТО. Кофе!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Ещё, может быть?

КТО-ТО. Пепси-кола!

Когда перечень напитков завершится, воспитатель называет победителя.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Внести шкатулку!

Кот Базилио вносит шкатулку и предлагает победителю на выбор.

ВОСПИТАТЕЛЬ. А теперь, как всегда, «Морские узелки». Берем стулья, садимся кругом.

Дети рассаживаются по кругу. Воспитатель в центре круга.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Как мы с вами убедились, морских слов много. Победитель называет любое, морское слово, какое ему нравится. Пожалуйста!

ПОБЕДИТЕЛЬ. Лимонад.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Очень хорошо. Но я хочу облегчить вам сегодняшнюю игру. Узелки можно вязать не только в конце слова, но и в начале. Следующее слово может быть на букву «Д» или на букву «Л». Прошу продолжать.

СЛЕДУЮЩИЙ ПО КРУГУ. Дельфин!

ВОСПИТАТЕЛЬ. И опять есть выбор. Можно придумать слово на букву «Н» и на букву «Д». Любое.

СЛЕДУЮЩИЙ. Дождик!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Следующий!

СЛЕДУЮЩИЙ. Компот!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Следующий!

СЛЕДУЮЩИЙ. Треска!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Следующий!

СЛЕДУЮЩИЙ. Арбуз!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Молодец! В арбузе воды много. Следующий!

Игра продолжается. Участники постепенно выбывают из круга. Когда останется трое игроков, она прекращается.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Кот Базилио, прошу открыть морское слово для суперигры «Находчивые мореходы» *(Кот Базилио открывает на фланелеграфе слово «ЖУРАВЛЬ». Удар гонга).*

ВОСПИТАТЕЛЬ. ЖУРАВЛЬ. Но не тот, который летает, а тот, который ведра из колодца поднимает.

Желательно, чтобы воспитатель показал какой-нибудь деревенский пейзаж с колодезным журавлем.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Внимание! Игра начинается. Прошу первого участника вглядеться в нашего «журавля» и назвать новое слово.

Первый игрок, а за ним и остальные называют слова: вал, вар, руль, шар, лужа и т. д. Те. кто не справляется с заданием, из игры выбывают. Наконец, остается один победитель.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Аплодисменты победителю игры «Находчивые мореходы». Почетное звание Кавалер Золотого ключика с вручением Сладкой Подвески присваивается *(например)* Сорокиной Гале.

КОТ БАЗИЛИО *(показывая всем Сладкую Подвеску).*

Подарок от Кота Базилио!
За ловкость и сообразилио!

Вешает подвеску на шею победителю.

ВОСПИТАТЕЛЬ. До следующей встречи в клубе Любознательных и Очень сообразительных Нептунят «Золотой ключик» на финальной игре «Счастливый кубик». Спасибо за игру!

Удар гонга. Кот Базилио свистит в боцманский свисток. Под

музыку дети покидают игровую комнату.

Занятие шестое
СЧАСТЛИВЫЙ КУБИК

Удар гонга. Возникает музыкальное сопровождение сериала. Игровая комната заполняется детьми.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Сегодня в нашем клубе Любознательных и Очень сообразительных Нептунят «Золотой ключик»финальная игра.

Соревнуются победители пяти предыдущих конкурсов: Андрей Кузнецов, Света Козлова, Миша Сизов, Коля Васильев, Галя Сорокина — почетные кавалеры Золотого ключика.

Но сначала, как всегда, девиз?

ДЕТИ. Крекс-фекс-пекс, крес-фекс-пекс!

Удар гонга. В комнату под музыку входит Кот Базилио с корзинкой.

Он останавливается и свистит в боцманский свисток.

КОТ БАЗИЛИО.

Возле острова Буяна,
На дне моря-океана

ДЕТИ. *(Подхватывая).*

Клад-сокровище лежит,
Царь Нептун его хранит.
Он хранит его и ждет,
Кто сокровище найдет.

ВОСПИТАТЕЛЬ. А ну-ка давайте припомним, о каких сокровищах царя Нептуна мы с вами уже говорили. Про погоду — говорили, про китов-дельфинов — говорили, про Его Величество Электричество — тоже говорили. О чем еще говорили? *(Дети подсказывают)*. Правильно! Про витамин «З» говорили и даже про лимонад-газировку-чай-компот говорили. Вот сколько сокровищ у царя Нептуна мы с вами разглядели.

И это еще не все. А морские приключения — разве не сокровище? О них в книжках написано и в кинофильмах рассказано.

Вот здесь *(указывая на фланелеграф)* и спрятано название одного приключенческого мультипликационного фильма.

Напоминаю правила игры. Финалисты поочередно бросают

кубик. Кубик с буквами: «М», «К», «НК», «П», еще раз «П» и, наконец, «З». Выпадает «Н» — открываем начальную букву фразы. Выпадает «К» — открываем конечную букву фразы. Выпадает «НК» — открываем начальную и конечную буквы фразы. «П» — переход хода, а если выпадает «З» — среди зрителей проводится аукцион и победитель его вступает в игру. В любой момент каждый финалист, получивший право хода, может назвать фразу целиком и сразу стать победителем. Внимание! Заключительная и главная игра сериала «Море чудес» начинается!

Удар гонга. Внимание участников сосредотачивается на фланелеграфе, где бумажными квадратиками прикрыто название мультипликационного фильма «Приключения капитана Врунгеля». Участники игры бросают поочередно кубик, Кот Базилио открывает буквы, воспитатель ведет игру, вовремя передавая ход следующему участнику. Если у одного из них выпадет буква «З», то воспитатель проводит аукцион. Примерные темы для аукционов: «Снежный ветер» (метель, вьюга, пурга, поземка и т.д.), «Что умеет делать дождь?» (падать, ходить, стучать по крыше, лить, как из ведра, моросить, шуметь, поливать, накрапывать и т. д.). Так, шаг за шагом, открывается название детского мультфильма «Приключения капитана Врунгеля».

ВОСПИТАТЕЛЬ. *(По окончании игры).* «Приключения капитана Врунгеля». Вот какую книгу подарило море писателю Андрею Некрасову и всем нам. Аплодисменты победителю! Ему присваивается звание двукратного Кавалера Золотого ключика с вручением второй Сладкой Подвески!

Браво *(например),* Галя Сорокина! В тебе живет настоящая морская душа! Браво!

КОТ БАЗИЛИО *(вручая Сладкую Подвеску).*

Подарок от Кота Базилио!
За ловкость и сообразилио!

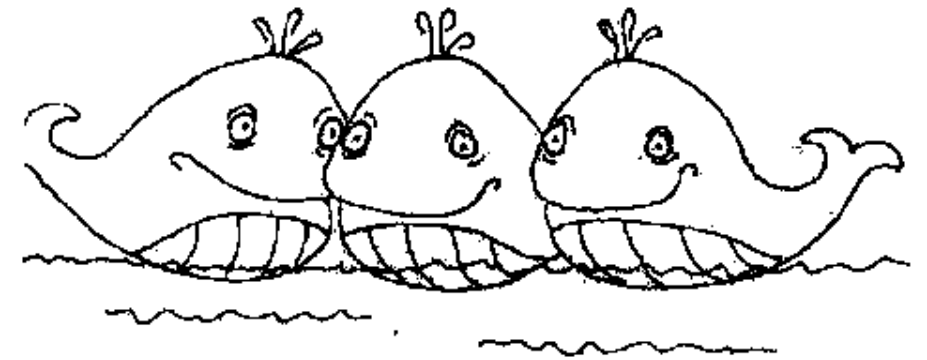
Вешает подвеску на шею победителю. Например, Коле Васильеву.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Вот и закончилась наша последняя игра «Море чудес». Что же дальше? А дальше предстоит прощание с нашим клубом. Но это будет в следующий раз.

А сегодня — всё. Спасибо за игру!

Удар гонга. Под музыку дети покидают игровую комнату.

ПРАЗДНИК ЗАКРЫТИЯ КЛУБА



Вот и настало время прощания с клубом. Пора подводить итоги на нашем последнем празднике. Как всегда звучит гонг, как всегда возникают музыкальные позывные и как всегда дети занимают свои места в игровой комнате.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Когда-то, не помню уже когда, но давным-давно, устроили мы с вами большой-пребольшой праздник. Праздник открытия нашего чудесного клуба. А сегодня у нас другой праздник. Праздник закрытия этого клуба.

Если взять «Поле чудес» и прибавить к нему «Лес чудес», и прибавить еще «Море чудес», то как вы думаете, что получится в итоге?

А получится в итоге Мир Чудес. Да, да, целый Мир Чудес. А держится он на трех волшебных китах. И у каждого из них — свое имя. Кит по имени «Н», кит по имени «В» и кит по имени «Ф».

А чтобы раскрыть тайну этих имен, мы сейчас и поиграем. Потому что без игры жить не могут и бобры. А мы тем более.

Игра называется «Веселая семейка». Если раньше вам все время приходилось переставлять буквы, то сейчас нужно переставить самих себя. Вернее пересадить. С одного места на другое. Да так, чтобы вас оказалось трое. То есть целая семейка. А в каждой семье у всех что-то есть одинаковое. Или нос курнос, или глаза голубые, или волосы кудрявые.

Вот и вам надо внимательно посмотреть друг на друга и объединиться. Например, так: трое с красными бантиками, или трое, у кого нет, например, передних зубов, или трое с одинаковым количеством пуговиц на рубашке и так далее.

Каждой семейке надо быстро собраться, усесться рядышком и крикнуть: «Мы готовы!».

Внимание! Смотрим друг на друга и ищем свою семейку.

Можно вставать, ходить и договариваться.

Звучит музыка. Шум, гам, неразбериха. Наконец, «семейки» образовались и расселись по всей комнате, кто где.

ВОСПИТАТЕЛЬ. *(Обращаясь к первой семейке).*

Ежики-ежики, чем вы похожики?

ТРОИЦА. Бантиками!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Молодцы! Бантики у вас действительно одинаковые. *(Обращаясь к следующим игрокам).* Ежики-ежики, а вы чем похожики?

ТРОИЦА. Голубыми носочками.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Очень хорошо! *(Обращаясь к следующим участникам игры).*

Ежики-ежики, а вы чем похожики? Вроде бы все у вас разное.

ТРОИЦА. А мы кашу манную не любим.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Интересная семейка!

Воспитатель вступает в диалог со всеми семейками и комментирует ответы детей.

ВОСПИТАТЕЛЬ *(в конце игры).* А теперь я вас прошу сесть всем вместе.

Дети пересаживаются.

ВОСПИТАТЕЛЬ. А знаете почему мы сели вместе, одной большой семейкой? Потому что все вы умеете не только смотреть, но и видеть. И называется это умение — на-блю-да-тель-ность. Вот мы и открыли тайну первого имени. Кит «Н» — наблюдательность.

Следующая наша игра называется «Комарики-кусарики». Встаньте со стульев и разойдитесь по комнате, кто куда хочет, представьте себе, что к нам через форточку залетели комарики-кусарики. И запели свою любимую песенку на букву «З». А ну-ка, попробуем запеть по-комариному.

ДЕТИ. З-з-з-з-з-з!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Молодцы! Сейчас я буду говорить, что комарики летают, а вы следите за их полетом, пойте по-комариному; если они к вам приближаются, пойте громче и сражайтесь с ними, если кусать начнут — прихлопните кусариков. Пусть знают как кусаться.

Внимание! Начинаем! Комарики влетели, комарики запели!

ДЕТИ. З-з-з-з-з-з!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Смотрим как они кружатся вверху. Слева-направо, справа-налево... Вот они, наконец, увидели вас. И стали приближаться. Гул нарастает.

ДЕТИ. *(Усиливая звук).* З-з-з-з-з-з!

ВОСПИТАТЕЛЬ. И вдруг стало тихо. Комарик у вас на лбу. Хлоп!

Дети хлопают себя по лбу.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Комарик улетел и снова запел!

ДЕТИ. З-з-з-з-з-з!

ВОСПИТАТЕЛЬ. И вдруг — опять тишина. Комарик на щеке. Хлоп!

Дети хлопают себя по щеке.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Опять мимо. А комарик поет себе.

ДЕТИ. З-з-з-з-з-з!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Стоп! Снова сел. Вот сюда. *(Показывает на кончик носа)*. Хлоп его!

Дети хлопают себя по носу.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Ай да комарик, ай да кусарик! Никак его не прихлопнуть! Ну и пусть поет себе на здоровье и в лес улетает.

ДЕТИ. З-з-з-з-з-з!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Песенка все тише!

ДЕТИ. *(Тише)*. З-з-з-з-з-з!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Ещё тише!

ДЕТИ. *(Еле слышно)*. З-з-з-з-з-з!

ВОСПИТАТЕЛЬ. И совсем тихо!

ДЕТИ. *(Совсем тихо)*. З-з-з-з-з-з!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Улетели комарики-кусарики! Вот какой фокус-покус мы с вами придумали: комариков не было, а как будто бы были. И мы за ними даже гонялись. Оказывается, можно видеть то, чего нет рядом. Как бы поставить это перед собой. То есть представить. Вот мы открыли и вторую тайну. Кит по имени «В» — это во-о-бра-же-ни-е.

Представить комара не трудно. И кошку не трудно, и собаку не трудно. Потому что мы с ними постоянно встречаемся. А давайте придумаем такое, чего никто не видывал и о чем никто не слыхивал. Чударика-юдарика какого-нибудь. Согласны? Тогда начнем с головы. Зубастая или рогастая?

ДЕТИ *(например)*. Рогастая!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Хорошо, рогастая так рогастая! А уши какие: короткие и стоячие или длинные и висячие?

ДЕТИ *(например)*. Длинные и висячие!

ВОСПИТАТЕЛЬ. А какой нос: крючком или пятачком?

ДЕТИ *(например)*. Пятачком!

ВОСПИТАТЕЛЬ. А сколько, интересно, глаз — два, три или тридцать три?

ДЕТИ *(например)*. Тридцать три!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Я тоже так думаю. Потому что чем больше глаз, тем лучше смотреть. А шея какая — с гривой или без?

ДЕТИ. С гривой!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Отлично! Вот какая у нас голова получилась:

рогастая, с длинными висячими ушами и грива на шее.

Голову мы с вами напридумывали. Теперь — все остальное. Туловище волосатое, в перьях или в чешуйках?

ДЕТИ *(например)*. Волосатое!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Ноги с копытами или с когтями?

ДЕТИ *(например)*. С когтями!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Хвост — трубой или метлой?

ДЕТИ. Метлой.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Ходит, плавает или летает?

ДЕТИ *(например)*. Летает!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Замечательно! Вот мы с вами, кажется, и нафантазировали чударика-юдарика: рогастого, ушастого, с тридцатью тремя глазами, нос пятачком, на шее грива, туловище волосатое, ноги когтистые, хвост метлой да еще и летает. Веселое дело — фантазия. И само слово какое красивое. Фан-та-зи-я. Так что наш таинственный третий кит по имени «Ф» называется... как?

ДЕТИ. Фантазия!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Конечно, фантазия. Мир чудес! Он открывается только Золотым ключиком. И этот Золотой ключик — творчество. А творить, то есть придумывать новое, это значит, надо уметь вот что: внимательно смотреть, легко воображать и весело фантазировать. Поэтому мы назвали наш клуб «Золотой ключик». Последний раз давайте вспомним наш постоянный девиз.

ДЕТИ. Крекс-фекс-пекс! Крекс-фекс-пекс!

Удар гонга. Под музыку в комнате появляется Буратино, Лиса Алиса, Кот Базилио. Все трое — с корзинками. В корзинках, как всегда, конфеты «Золотой ключик».

ВОСПИТАТЕЛЬ. Давайте поприветствуем наших доблестных сладконосцев. «Поле чудес» — Буратино! Аплодисменты! «Лес чудес» — Лиса Алиса! Аплодисменты! «Море чудес» — Кот Базилио! Аплодисменты!

В честь прощального праздника предлагаю присвоить почетное звание Кавалера Золотого ключика с вручением Сладкой Подвески исполнителю роли Буратино Ване Васильеву, исполнительнице роли Лисы Алисы (например) Свете Фроловой и за роль Кота Базилио Вове Крылову. Согласны?

ДЕТИ. Согласны!

Воспитатель совершает ритуал награждения.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Вот и наступила эта минута прощания. До свидания, клуб. Мы расстаемся с тобой. Но Золотой Ключик из Мира Чудес пусть всегда и повсюду остается с нами.

БУРАТИНО. *(Поднимая корзину)*. А это вам!

ЛИСА АЛИСА. И это вам!

КОТ БАЗИЛИО. Наши подарки!

БУРАТИНО. От Буратино!

ЛИСА АЛИСА. От Лисы Алисы!

КОТ БАЗИЛИО. От Кота Базилио!

ВСЕ ТРОЕ. За ловкость и сообразилио!

Звучит музыка. Буратино, Лиса Алиса и Кот Базилио раздают детям конфеты.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Всем, всем, всем! Большое спасибо! До новых встреч на новых играх!

Под музыку дети покидают игровую комнату.

ЧТО НЕОБХОДИМО ПРИГОТОВИТЬ К ЗАНЯТИЯМ

Сериал первый. ПОЛЕ ЧУДЕС

— Шкатулка для герба клуба.

— Корзинка.

— Длинные бумажные носы на резиновой подвязке.

— Герб клуба и бумажные квадратики для прикрытия слов «крекс, фекс, пекс».

— Два ключа с колечками.

— Коробка или мешок для головных уборов.

— Профессиональные головные уборы: бескозырка, каска пожарника, шляпа пчеловода.

— Две шкатулки.

— Фланелеграф или планшет.

— Картонки со словами: шут, шов, джинсы, муфта, котурны и бумажные квадратики для прикрытия букв.

— Расписные бумажные колпаки.

— Игрушки (по количеству детей).

— Две ширмы 1,5 м х 0,8 м с изображением жирафов. (Подробное описание в эпизоде «Кто родился в рубашке»).

— Плечики с рубашкой, галстук «бабочка».

— Картонные карточки с рисунками. На них изображены утюг, корзина, одеяло, таз, швабра, портфель, гармонь, веник, ведро, чайник.

— Четыре транспаранта с надписями: север, юг, запад, восток.

— Бумажные паруса на палочке (по количеству детей).

— Краги мотоциклиста, кухонная прихватка, медицинская перчатка, боксерская перчатка, верхонка (рабочая рукавица), перчатка электрика.

— Градусник, бинт, свисток, секундомер, мастерок, кирпич, розетка, электропатрон, электровилка, кастрюля, сковородник.

— Муфта для рук.

— Резиновая перчатка с дырочками в пальцах.

— Тазик и пять стаканов.

— Разноцветный ящик.

— Подкова.

— Кубик с буквами «Н», «К», «НК», «П» — дважды и «З».

— Картонка со словами «Карнавальное шествие» и бумажные квадратики для прикрытия букв.

— Ленточки для Сладких Подвесок.

— Конфеты «Золотой ключик» (1 — 1,5 кг).

Сериал второй. ЛЕС ЧУДЕС

— Две шкатулки.

— Гонг.

— 16 картонных кружков с рисунками. На четырех кружках — ягоды, еще на четырех — грибы, еще на четырех — цветы и на последних четырех — деревья.

— Два рисунка с изображением сыра.

— Фланелеграф или планшет.

— Квадратики с буквами Л, О, С, Т и С, О, С, А, Н — для первого занятия; А, Б, З, И и Т, Е, С, В, О — для второго; Г, А, Н, И, К и Л, Н, И, М — для третьего, для четвертого занятия — Л, О, Д, А, К и К, И, Б, О, Т и, наконец, для пятого — Л, А, Ё, К и Л, Э, О, Н, Ь.

— Картонки с рисунками: огурец, вертолет, арбуз, лестница, книга, дом, утка, барабан — первой комплект. Второй комплект: огурец, стул, иголка, ножницы, арбуз, лестница, барабан, ель, книга.

— Два молотка.

— Два деревянных бруска с гвоздями.

— 10-12 воздушных шаров.

— Два тазика с водой.

— Бумажные листы для изготовления корабликов.

— Две новогодние маски.

— Репродукция картины М. Врубеля «Пан»

— Кубик с буквами «Н», «К», «НК», «П» — дважды и «З».

— Картонка со словами «Понравился всем» и бумажные квадратики для прикрытия букв.

— Ленточки для Сладких Подвесок.

— Конфеты «Золотой ключик» (1-1,5 кг).

Сериал третий. МОРЕ ЧУДЕС

— Гонг.

— Спортивный свисток.

— Два детских надувных спасательных круга.

— Три корзинки.

— Ленточки для Сладких Подвесок.

— Две шкатулки.

— Фланелеграф или планшет.

— Картонки со словами «Гольфстрим», «дельфинарий», «трамвай», «купальщик», «журавль».

— Два приспособления для мыльных пузырей.

— Две мыльницы.

— Планшет с алфавитом.

— Разноцветные кружки (по количеству детей) четырех цветов. По 5-6 штук каждого цвета. Диаметром 12-15 см.

— Пуговица.

— Две деревянные ложки.

— Кубик с буквами «Н», «К», «НК», «П» — дважды и «З».

— Картонка с буквами «Н», «К», «НК», «П» — дважды и «З».

— Картонка со словами «Приключения капитана Врунгеля». И бумажные квадратики для прикрытия букв.

— Конфеты «Золотой ключик» (1-1,5 кг).

— Две шкатулки.
Рахлис Л.Я., Шилов Н.П.
Кит по имени «Н»
Кит по имени «В»
Кит по имени «Ф»

Сценарии развлекательно-познавательных занятий для старших групп детского сада

Сдано В РИО
Форма 60х84 1/16
Заказ № 503
Подписано к печати
Объем 10,7 п.л.
Тираж 1000 экз.

Челябинская государственная академия культуры и искусств
454091, Челябинск, ул. Орджоникидзе, 36-а Лицензия ИД № 06283 от 16.11.01
Отпечатано в типографии ЧГАКИ. Ризограф